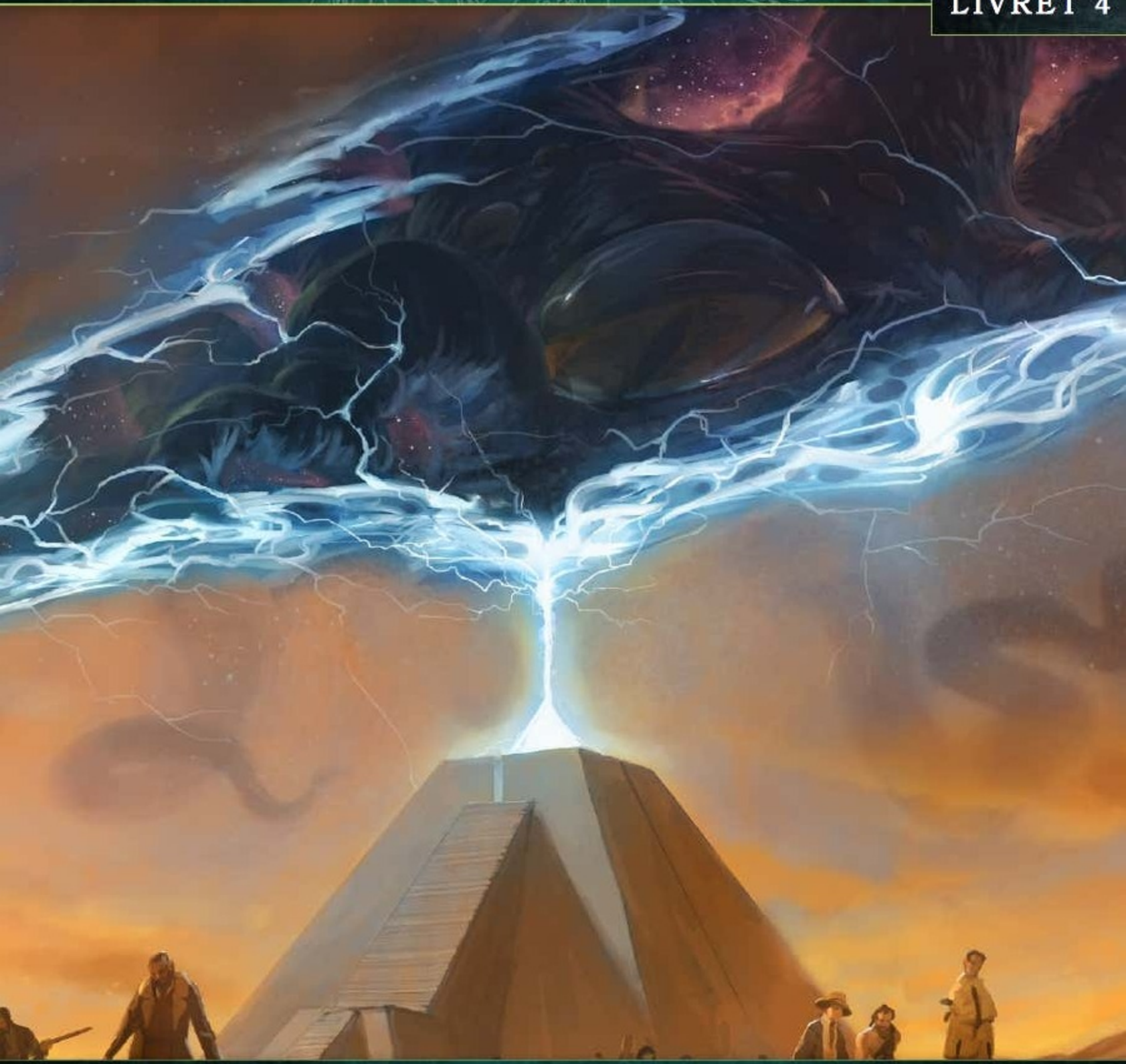
Chroniques Oubliées

Cthulhu

LIVRET 4



Quintessence

Aventure 3 - La maison écartelée

Ludovic GALLARD - Ludovicgallard@gmail.com - exemplaire OFFERT



Quintessence, Une campagne pour CO Cthulhu

Par Laurent "Kegron" Bernasconi

Aventure 3 · La maison écartelée

« Au fur et à mesure que sa fascination pour l'aberrante disposition des murs et du plafond de sa chambre augmentait, il commença à déceler dans leurs angles étranges une signification mathématique qui pouvait offrir de vagues indices quant à leur finalité. »

Howard Phillips Lovecraft, La maison de la sorcière

Cette aventure débute lorsque les PJ ont terminé leur enquête, à la fois dans le monde réel et dans les Contrées du rêve.

Dans le monde réel, ils doivent avoir mené à bien les différentes recherches d'indices. En particulier, ils devraient disposer de l'intégralité des équations d'Alexeï Fedorov et avoir rencontré Albert Einstein (mais si ce n'est pas le cas, nous vous proposons une solution de secours p. 16).

Dans les Contrées du rêve, ils doivent avoir marqué les autels des sanctuaires intérieurs de leur sang.

Selon la façon dont vos joueurs se sont emparés de ces événements, les PJ ont finalement attiré sur eux l'attention du Pharaon noir dans le monde réel ou dans l'autre. Ce dernier décide de leur rendre visite.

Avant de les enfermer dans un labyrinthe entre les dimensions, Nyarlathotep leur offre une chance de se rallier à sa cause. Dès lors, l'enjeu consiste pour eux à s'échapper de leur prison avant que le mal noir du labyrinthe ne les submerge et ne les transforme en fous furieux.

En quelques mots...

Lorsque les PJ reviennent des Contrées du rêve, Nyarlathotep décide de les emprisonner dans une réplique labyrinthique de la maison des Paterson en compagnie de Nellie Bly, afin de les empêcher de nuire à son plan. Toutefois, il leur est possible de s'échapper en utilisant les cinq clefs à tête de singe qui permettent d'ouvrir un portail vers Yog-Sothoth. Il s'agit d'une course contre la montre, car une terrible corruption les ronge progressivement.

Fiche technique

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Niveau : 7

Ambiance :
Evil Dead
Le Labyrinthe
The Shining
Les œuvres de M.C. Escher

Introduction

L'Homme en noir

« Un grand homme maigre à la peau d'un noir d'encre et aux traits occidentaux: chauve et complètement glabre, portant pour seul vêtement une robe informe de tissus noir. Ses souliers ne pouvaient pas être aperçus [...] mais ils devaient être ferrés, car ils claquaient sur le sol lorsqu'il se déplaçait. »

Howard Phillips Lovecraft, La maison de la sorcière

Placez cet événement de la façon qui correspond le mieux à votre situation. Soit Nyarlathotep est déjà dans la maison lorsque les PJ y reviennent après une sortie de tout le groupe, soit les personnages le découvrent soudainement assis dans la cuisine alors qu'ils vaquent à leurs occupations.

Par exemple, si vous voulez enchaîner sans temps mort et que rien dans le déroulement du fil conducteur de la campagne ne s'y oppose, il pourrait se présenter juste à la fin de leurs expériences dans les Contrées du rêve.

Point important. Assurez-vous de ne pas enfermer Robert Denod avec les PJ.

Déterminez un personnage au hasard. Il se rend à la cuisine pour une raison ou une autre (demandez-lui laquelle) et découvre l'Homme en noir confortablement installé sur une chaise. Vous pouvez lire la description au début de ce chapitre. Il salue le PJ et lui demande d'inviter ses compagnons à la discussion...

L'offre de l'Homme en noir

Une fois tous les personnages rassemblés, il prend la parole pour leur délivrer le message suivant. Lisez ou paraphrasez ce texte :

Il sourit. « Alors c'est vous toute cette agitation. Pourquoi ? »

Laissez les PJ répondre, sans doute légèrement décontenancés par la question.

Finalement devant les hésitations, les explications ou les questions des PJ, il reprend, comme si ce qu'ils avaient répondu était sans importance à ses yeux.

« Vous ne comprenez pas les enjeux. Vous ne comprenez pas ce que vous faites. Vous, humains, vous êtes des créatures si prétentieuses alors que votre ignorance est si crasse. Vous êtes comme des rats dans un labyrinthe, tenaces mais sans vision d'ensemble de la structure de l'univers.

Vous pensez agir pour sauver votre engeance ? En réalité, en refusant l'honneur de sacrifier votre monde à des entités qui vous sont supérieures en tout, vous vous condamnez. »

Il vous sourit. « L'ironie de la chose, c'est que vous n'avez pas besoin des forces cosmiques pour détruire votre espèce, votre bêtise y suffira. Vous avez déjà commencé. Cet astre qui vous réchauffe, mais qui va vous tuer à petit feu, je vous propose de l'anéantir. En réalité, je vous sauve, de votre destin, de votre ignorance et j'offre l'immortalité à quelques élus de votre espèce si pathétique. »

Il marque une pause et fait mine d'hésiter avant de reprendre :

« Mais vous... vous avez entrevu des bribes de vérité. Cela fait de vous des individus différents du reste du troupeau. Supérieurs ? Nous verrons. Je vous donne une chance, une seule, de vous élever au-dessus de votre condition.

Embrassez ma cause et vous serez sauvés. Venez à moi et vous vivrez pour toujours. Votre corps si fragile cessera de vieillir, à jamais posé sur un bloc de glace noire. Acceptez et vous pourrez commencer une vie nouvelle. Refusez et vous assisterez impuissants à la fin de votre monde.

Que dites-vous ? »

Attaquer Nyarlathotep

Ils sont fous, ces joueurs... Si un PJ l'attaque, l'Homme en noir ne fait aucun geste pour esquiver. L'impact le transforme en un nuage de mouches noires qui se dispersent. Aux tours suivants, les mouches se précipitent sur le coupable et entrent dans sa bouche et ses narines pour s'infiltrer dans ses poumons. Le PJ doit faire **trois tests successifs de CON difficulté 15**. à chaque échec, il perd 2d6 PV, seulement 1d6 PV en cas de succès. S'il est réduit à 0 PV de cette façon, il meurt étouffé...

Tous les personnages qui sont témoins de cette scène doivent faire **un test de choc difficulté 10** et perdre 1 PC en cas d'échec. Si le PJ meurt, la **difficulté passe à 15**. Les mouches pondent des œufs dans son corps et d'immondes petits vers noirs dévorent ses chairs en putréfaction dans les heures qui suivent.

Adaptez cette scène selon la sensibilité des joueurs à la table, mais faites-leur bien comprendre qu'on ne lève pas impunément la main sur un dieu.



Si les PJ hésitent (ou même s'ils refusent), l'Homme en noir s'adresse plus particulièrement à un personnage de votre choix et lui tient ces propos :

« Soit honnête avec toi-même, n'es-tu pas tenté par ma proposition ? Tu sais mieux que quiconque ce que je peux apporter, n'est-ce pas mon ami ? »

Cette déclaration n'a aucun fondement et devrait déstabiliser le personnage concerné. En réalité, elle n'a d'autre but que d'instiller le poison de la division dans le groupe. Poison qui devrait continuer son œuvre dans l'aventure suivante (voir à ce sujet le paragraphe « Tentative de corruption », p. 32 de l'aventure 4).

Le Pharaon noir n'est pas là pour répondre aux questions mais pour avoir une réponse. La seule question à laquelle il répondra est l'inévitable « Qui êtes-vous ? »

« Mon nom n'a pas d'importance, j'en ai porté tellement... Ce ne sont que des masques. Ce que je suis réellement, vous ne pouvez le comprendre. »

Si les PJ tergiversent trop, l'Homme en Noir reprend :

« Je suppose que je dois prendre votre babillage pour une réponse négative ? »

Refuser la proposition

L'Homme en noir esquisse un sourire entendu. « Bien, vous êtes si prévisibles ! La même réponse que l'autre femme. » Il se lève et pose sur la table une petite boîte argentée et l'ouvre.

À l'intérieur, il y a autant de comprimés blancs que de PJ.

Geneviève face à deux camarades qui ont succombé au mal noir



Nyarlathotep

« Si jamais votre vie devient un enfer, ce poison mortel vous offrira une porte de sortie rapide. Je ne peux à présent rien faire de plus vous, hélas ! » Puis il se dirige vers la sortie.

Laissez les PJ réagir comme ils le souhaitent. S'ils demandent de quelle femme il parle, Nyarlathotep répond : « *Vous le saurez bien assez tôt* » avec toujours ce petit sourire narquois.

Si un PJ tente de lui barrer le chemin, Nyarlathotep réapparaît derrière lui, comme si le temps s'était arrêté pour les PJ et que lui seul avait continué à se déplacer.

Lorsque l'Homme en noir franchit le seuil, il se retourne une dernière fois : « Surtout restez bien à l'abri des murs de votre labyrinthe, petits rats. » Il referme la porte et s'en va.

La maison est à présent condamnée par Nyarlathotep. Elle se replie sur elle-même au moment où un PJ souhaite la quitter. Dès qu'un personnage saisit la poignée de la porte d'entrée et tente de l'ouvrir, la fermeture commence (rendez-vous au paragraphe « Fermeture »).

Accepter la proposition

Nyarlathotep pose sur la table une petite boîte argentée et l'ouvre. À l'intérieur, il y a autant de comprimés blancs que de PJ.

« Avalez ce comprimé. Il est le symbole de votre engagement pour un futur meilleur. »

Les personnages peuvent encore refuser (voir précédemment).

Un PJ qui met le comprimé dans sa bouche sans l'avaler constate avec horreur qu'il se dissout rapidement. Il est encore temps de cracher, mais il faut faire très vite et cela ne peut être discret.

Si tous avalent le comprimé, l'Homme en noir reprend :

« Vous me surprenez. Vous êtes plus sages que je ne le croyais. Allez voir le docteur Morrow, dites-lui que le Pharaon noir vous envoie. Vous avez gagné votre place au Paradis. Ne tardez pas trop. »

Le cachet est un poison, une garantie que les PJ vont bien aller dormir sur un bloc de glace noire. À partir du moment où ils l'ont ingurgité, ils perdent 1d6 PV par jour à décompter de leur valeur maximale de PV. Lorsque cette valeur atteint 0, ils meurent. Aucun remède connu ne peut être trouvé. Seule la congélation des corps sur la glace noire peut stopper l'effet du poison.

Si tous les PJ acceptent la proposition de Nyarlathotep, ils vont trouver le docteur Morrow et s'endorment sur la glace noire, la campagne est terminée. Ils obtiennent effectivement la vie éternelle. Après l'invocation d'Azathoth, et tandis que l'humanité et le soleil se meurent, ils mènent une parodie de vie dans la cité de Nyarlapolis, sise dans les Contrées du rêve. Des plaisirs obscènes, des rituels et des expériences infâmes rythment leur quotidien, jusqu'à ce que leur esprit se liquéfie et qu'ils n'aient, à vrai dire, plus rien d'humain.

Doubler Nyarlathotep

Mais les PJ ont peut-être accepté la proposition de Nyarlathotep avec en tête l'idée de faire échouer le rituel d'invocation d'Azathoth au dernier moment, depuis les Contrées du rêve.

C'est une possibilité qui raccourcit sérieusement la campagne, car elle évince les deux prochains scénarios. Dans ce cas, le combat final sera impitoyable (voir aventure 4). S'ils triomphent, ils s'éveilleront sur les blocs de glace noire qui commencent à fondre et il ne leur restera que quelques heures à vivre jusqu'à ce que le poison termine son œuvre. Mais ils auront sauvé la planète et ses habitants !

Vous pouvez jouer cette proposition, mais elle vous demandera en tant que MJ pas mal d'improvisation, notamment si vous voulez mettre en scène les quelques mois dans les Contrées du rêve avant l'invocation finale où les PJ joueront double jeu.

Le Pharaon noir, par l'intermédiaire de Iaret pourrait leur confier quelques missions afin de tester leur loyauté. Et pourquoi pas contre une certaine Bast et ses chats ? Aurait-elle formé un autre groupe d'intrépides aventuriers pour contrer Nyarlathotep ?

Oui et non

Enfin, que se passe-t-il si les PJ n'adoptent pas tous le même comportement ?

Si la majorité des personnages a refusé l'offre et qu'un seul a accepté, il ne prend pas le risque de laisser les autres s'échapper. Nyarlathotep enferme tout le monde. Tant que le PJ empoisonné est dans la maison repliée, le poison cesse de faire effet, car il est hors du temps. Mais cet effet reprendra dès qu'il en ressortira. Il pourra alors se rendre à l'asile où il sera accueilli par les adjoints du docteur Morrow (lui-même est parti vers l'Afrique pour l'invocation d'Azathoth, voir l'aventure 4). Vous pourriez toutefois imaginer que les personnages trouvent un remède infâme (à base de saignée et autres rituels) afin de réduire la perte de PV♥ à un seul par jour. Cela pourrait peut-être lui donner l'opportunité de survivre jusqu'à l'ultime aventure...

En revanche, si la majorité des PJ a accepté, l'Homme en noir demande à ses nouveaux alliés de tuer le traître, en preuve de leur dévouement. Tout simplement.

Fermeture

Lisez ou paraphrasez ce texte selon le moment et la façon dont la fermeture se produit :

Un choc puissant secoue la structure de la bâtisse. Toutes les portes et les volets claquent en même temps et la lumière décline brusquement. Une ombre dégouline sur les murs comme une encre noire. Le sol tangue sous vos pieds et votre estomac chavire comme si vous chutiez dans le vide. L'éclairage électrique se rallume enfin pour disperser les ténèbres, puis vacille pour se stabiliser dans une semi-pénombre. Le souffle coupé, encore secoué vous n'arrivez pas à réaliser ce qui a pu se produire. Plus aucune lumière ne filtre. Instinctivement votre regard se porte sur les fenêtres et vous constatez avec stupéfaction qu'une porte remplace chacune d'elle.

Si un PJ se tient devant la porte principale de la maison, vous pouvez ajouter :

Quant à la porte d'entrée, elle n'existe plus. Un mur plein la remplace sur toute la largeur de la pièce.

Nyarlathotep vient d'enfermer les personnages dans une prison entre les dimensions. Une sorte de labyrinthe pour les rats. Une expérience qu'il trouve amusante, mais qui a surtout pour but de les empêcher de lui nuire.

Robert Denod

Si les PJ ont donné l'une des trois clefs en leur possession à Robert Denod, il s'agit d'un cadeau empoisonné. À cause d'elle, Robert se retrouve lié à la maison. Il n'est pas invoqué physiquement dans la prison puisque, contrairement aux PJ ou à Nellie, il n'y a pas été enfermé directement par Nyarlathotep, mais plutôt oniriquement, de la même façon que Louise ou James Paterson.

Le pauvre Robert va très mal supporter l'expérience. Vous pouvez l'utiliser comme victime : soit il se fait tuer d'affreuse manière, soit les personnages réussissent à le protéger et il se laisse alors ronger par le mal noir et devient fou avant de se retourner contre eux.

Lorsque les PJ reviendront dans le monde réel, s'ils essayent de reprendre contact avec le malheureux, ils apprendront sa mort, le matin même où ils ont été libérés de la prison du Pharaon. Il semble qu'il a été brusquement pris d'un accès de folie. Il s'est jeté de la fenêtre de son appartement à l'orée du jour, sans doute juste après son réveil... Il est mort sur le coup. L'iris de ses yeux était mystérieusement d'un noir d'encre.

Le chat

Bien entendu, le chat gris tacheté s'est fait enfermer avec les PJ. Il va rester dans leurs pattes durant toute l'exploration. Comme dans l'aventure 1, vous pourrez parfois vous servir de lui pour mettre les personnages sur une piste. Sans en abuser.

Le labyrinthe

Origines

Le labyrinthe de cette aventure est une version vaste et puissante du labyrinthe des templiers de Nyarlathotep, présenté en page 32 du livret 2 de la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, Initiation au jeu d'aventures*. Celui-ci est l'œuvre du Pharaon noir en personne. Si vous n'avez pas accès à cet ouvrage rassurez-vous, tout ce qui est nécessaire à cette aventure vous est présenté dans les pages qui suivent.

Introduction au labyrinthe

La maison est à présent au centre d'un labyrinthe infini de couloirs et de pièces, provenant d'autres versions de la même bâtisse dans le multivers.

L'objectif pour les PJ

Pour s'échapper, les PJ doivent utiliser les cinq clefs à tête de singe sur cinq portes cachées dans le labyrinthe afin d'ouvrir un portail vers Yog-Sothoth. Trois de ces clefs sont déjà en possession des PJ depuis l'aventure 1. L'un d'eux trouve la première dans sa boîte aux lettres, une autre se trouve dans le tiroir du meuble dans le hall d'entrée de la maison Paterson et une troisième dans le jeu de l'oie de Nellie, dans la chambre de Louise.

La quatrième est portée par James Paterson et la dernière est à l'intérieur de la peluche de Louise. Vous trouverez plus de détails sur la recherche des clefs manquantes au paragraphe « Les clefs de la réussite » situé en fin de chapitre. Il détaille les conditions pour réussir l'aventure et retrouver la liberté.

Les PJ devront d'abord apprendre à s'adapter à cet environnement dangereux pour y survivre : se déplacer, manger ou se reposer. Ils devront ensuite trouver des indices pour comprendre comment fonctionne le labyrinthe et le moyen de s'en échapper. Enfin, ils doivent réaliser qu'il s'agit d'une course contre la montre, car un mal noir corrompt leur âme et risque de les transformer en serviteurs de Nyarlathotep aveuglés par la haine.

L'objectif pour le MJ

Le but est dans un premier temps d'installer une ambiance surréaliste et dangereuse qui ne cesse de surprendre les joueurs, une ambiance entre *escape room* et maison hantée. Ensuite, le MJ devra gérer l'accès aux indices en utilisant la progression du mal noir, afin de mettre une pression croissante sur les PJ. D'abord légère tant qu'ils sont dans le flou, puis de plus en plus forte à mesure qu'ils approchent de l'ouverture du labyrinthe et que la corruption les ronge. Cette aventure doit débuter lentement avec des joueurs qui se posent beaucoup de questions puis le rythme doit s'accélérer de manière effrénée.

Plan du rez-de-chaussée



Plan de l'étage



Le mal noir

La mal noir corrompt inexorablement l'esprit de toute créature qui évolue dans l'environnement inconcevable que représente le labyrinthe. Ce n'est qu'une question de temps avant que les PJ ne deviennent des créatures rongées par la haine et privées de leur libre arbitre.

Écoulement du temps

Dans le labyrinthe, il n'y a ni jour ni nuit pour marquer l'écoulement du temps, mais nous diviserons arbitrairement **chaque journée en trois périodes**. Par défaut, chaque jour, les PJ bénéficient de **deux périodes d'activité** et doivent prendre **une période de repos**.

Jauge de corruption

Tous les PJ débutent avec un nombre de points de corruption égal au nombre de points de folie du personnage. Si l'un d'eux n'a aucun point de folie, il débute avec une jauge égale à 0.

Tant que les PJ sont dans le labyrinthe (mais pas dans la maison en son centre), chacun reçoit **1 point de corruption par période**. Parfois, ce nombre peut monter à 2 s'il ne s'est pas nourri ou ne se repose pas à temps.

Lorsque le nombre de points de corruption atteint la **valeur de CON** du PJ, il doit faire un **test de choc difficulté 10**. Rappelez-vous qu'un test de choc est soit un test de CHA soit un test d'attaque magique, au choix du joueur.

- Si le PJ réussit le test, les points de corruption sont divisés par deux (arrondi à l'inférieur).
- S'il le rate, le nombre de points de corruption est réduit à son score initial (égal au nombre de points de folie du PJ). En revanche, le personnage passe au stade suivant sur l'échelle du mal noir (voir plus bas).

Exemple : *Maryse possède 1 point de folie et 13 en CON. Elle débute donc son périple dans le labyrinthe avec une jauge de corruption de 1. Après quatre jours d'errance dans le labyrinthe (soit douze périodes), sa jauge de corruption passe à 13, ce qui est égal à sa valeur de CON. Elle doit donc faire un test de choc difficulté 10. Elle le réussit et sa jauge de corruption redescend à 6. Sept périodes plus tard, elle doit faire un nouveau test de choc difficulté 10, qu'elle rate. Elle passe donc au stade 1 du mal noir, sa jauge de corruption redescend à 1 (son nombre de points de folie).*



Clovis est devenu un serviteur

Les stades du mal noir

Vous trouverez ci-après la description des effets des différents stades du mal noir. De plus, à chaque fois que le PJ atteint un nouveau stade, il est victime d'une crise passagère de plus en plus violente. À l'occasion de cette crise, le MJ prend le contrôle du personnage pour un instant et le fait agir contre son gré. Au cours des trois premiers stades, deux propositions sont faites pour simuler la crise : s'en prendre à un compagnon ou à du mobilier. Vous pouvez demander **un test d'INT (difficulté 10 + 5 x stade)** au PJ : s'il réussit il peut choisir de passer sa rage sur le mobilier.

Vous n'êtes pas obligé de jouer la scène de crise immédiatement, vous pouvez garder cet événement pour un moment opportun, par exemple lorsque les PJ visitent un lieu particulier, afin d'utiliser un fait de jeu pour vous servir de prétexte à la crise.

Exemple*: les PJ se trouvent devant une porte fermée à clef et l'un d'eux essaie de la crocheter (test de DEX difficulté 25). S'il rate, le camarade qui vient de passer au stade 2 pourrait soit le gifler pour son échec en le traitant d'incapable, soit se mettre à défoncer la porte à coup de poings (en risquant de se blesser).*

- **Stade 0**: individu qui vient d'être enfermé dans le labyrinthe.
  - ***Passage au stade 1***: le personnage perd son calme pour une broutille, il hurle sur un compagnon ou cogne sur un mur, une porte ou un meuble.
- **Stade 1 :** quelques veines noires apparaissent sur le corps du PJ (avant-bras, cou, etc.).
  - ***Passage au stade 2***: le personnage perd son calme pour une broutille, il frappe un compagnon à mains nues (gifle, coup de poing) ou casse un objet.
- **Stade 2**: davantage de veines noires. Les yeux sont injectés de sang. Le PJ gagne +1 en attaque au contact et -1 aux autres scores d'attaque tant qu'il est prisonnier du labyrinthe.
  - ***Passage au stade 3***: le personnage perd son calme pour une broutille, il attaque un compagnon avec une arme ou défonce du mobilier ou une porte dans un accès de rage.
- **Stade 3 :** les ongles deviennent noirs. La langue et la peau grisâtres. Le PJ éprouve des

difficultés à tenir de longues conversations. Il gagne +2 aux tests de FOR et aux DM au contact et -2 aux tests d'INT et de CHA.

- ***Passage au stade 4 :*** le personnage devient un serviteur de Nyarlathotep pendant 1d6 minutes. Il attaque ses camarades. Il est possible de tenter de le raisonner en utilisant la procédure décrite p. 28 à propos des doubles vaincus. À la fin de la crise, il perd 1 point de choc.

- **Stade 4 :** les yeux deviennent partiellement noirs, la langue aussi, des taches noires apparaissent sur les mains et s'étendent rapidement. Le PJ éprouve des difficultés à parler. Le bonus d'attaque au contact passe à +2 et le malus sur les autres scores d'attaque à -2.
  - ***Passage au stade 5 :*** le joueur perd le contrôle de son personnage.
- **Stade 5 :** les yeux du PJ et sa peau deviennent totalement noirs, il devient un serviteur de Nyarlathotep. Si ses camarades parviennent à le faire sortir de la maison repliée, il gagne **1 point de folie** à la fin de cette aventure.

Mourir

Si un personnage tombe à 0 PV dans le labyrinthe, il gagne immédiatement **1 point de corruption**. Si un PJ meurt, son corps disparaît au bout de 2d6 périodes. Pour lui l'exploration du labyrinthe est terminée, mais il réapparaît à la fin de l'aventure avec **1 point de folie** supplémentaire.

La clef de Yog-Sothoth n'a que faire de sa mort, une autre version de lui est forcément disponible quelque part.

Gestion de la jauge de corruption

C'est à vous de voir si vous voulez gérer la jauge de façon secrète ou laisser cette tâche aux joueurs. Chaque option possède ses avantages.

Si les PJ la gèrent eux-mêmes :

- cela allège la tâche du MJ ;
- les personnages acquièrent une conscience aiguë du temps qui s'écoule et de la nécessité de trouver une solution.

Si le MJ la gère lui-même :

- le fait de ne pas connaître le score et les mécanismes est plus stressant pour les joueurs ;
- il est plus facile pour le MJ de tricher et de doser la pression...

Enfin, pour doser la pression et imprimer le rythme de son choix, le MJ dispose de différentes méthodes :

- la plus simple consiste à décider que le labyrinthe resserre son emprise sur les PJ. Passer la corruption à **2 points de corruption par période** au moment de votre choix ;
- la plus pernicieuse consiste à réduire les rations de nourriture disponibles. Des personnages affamés accumulent la corruption plus vite. Et surtout, ils peuvent moins se reposer, ce qui les oblige à être prudents et à fuir les combats inutiles ;
- si vers la fin la jauge de corruption augmente trop, vous pouvez vous montrer magnanime et accorder une baisse de corruption lorsqu'ils réussissent une action positive. Par exemple -2 à -5 points à chaque fois qu'ils parviennent à ouvrir l'une des portes vers Yog-Sothoth.

La Villa Paterson

La villa Paterson garde sa structure habituelle et le contenu de chaque pièce de la maison reste le même qu'avant la fermeture de la prison. Vous pouvez utiliser les descriptions telles qu'elles sont présentées dans l'aventure 1. Il y a toutefois une exception importante : **toutes les fenêtres sont devenues des portes.**

Les portes

Toutes les fenêtres de la maison ont disparu, chacune d'elles est remplacée par une porte, similaire aux autres portes de la maison.

Ainsi, la plupart des pièces ont désormais deux ou trois portes : servez-vous du plan pour déterminer leur nombre et leur emplacement (une fenêtre = une porte). Dans certaines pièces, il peut arriver qu'un meuble bas, auparavant disposé sous une fenêtre, bloque à présent le passage, mais pas l'ouverture de la porte, car elles pivotent toutes vers l'extérieur.

Au total, 26 portes permettent à présent de sortir de la maison et d'accéder au labyrinthe situé derrière...

Le hall d'entrée

Dans le hall d'entrée, deux portes remplacent à présent les fenêtres de l'étage, elles sont situées à 3 mètres de hauteur, sans solution pratique pour y accéder. La porte d'entrée a quant à elle complètement disparu. À la place, il y a un simple mur, recouvert d'une tapisserie similaire à celle du reste de la pièce.

Pour le MJ

Toutefois, si les PJ arrachent cette tapisserie, ils trouvent en dessous une étrange fresque. La fresque représente cinq singes autour d'une porte sur laquelle figure un étrange symbole. Si les PJ ont déjà consulté un ouvrage qui fait référence à Yog-Sothoth, ils reconnaissent son symbole.

S'ils ne pensent pas à chercher sous la tapisserie, au bout de quelques jours ils remarqueront des traces de griffes sur le papier peint (**test de PER difficulté 20** puis 18, 16, etc.). Jusqu'à ce que le chat en arrache un morceau et qu'ils découvrent qu'il y a une fresque en-dessous.

En sécurité dans la maison

Les pièces de la véritable Villa Paterson (par opposition à la multitude de copies provenant d'autres dimensions) ont plusieurs particularités qui les différencie du reste du labyrinthe:

- aucune créature du labyrinthe ne poursuit ici les PJ ou ne les attaque, c'est un refuge où ils sont en sécurité;
- les personnages ne gagnent pas de points de corruption tant qu'ils restent entre ces murs. C'est aussi le seul endroit où la géométrie est euclidienne;
- c'est un lieu stable où les actions des PJ ont un effet persistant: par exemple, s'ils dessinent une croix sur un mur ou brisent un meuble, cet élément existe encore lors de leur prochaine visite ;
- la nourriture qui s'y trouve ne se renouvelle pas, et s'ils veulent manger à leur faim, les personnages seront obligés d'en chercher dans le labyrinthe;
- certaines des pièces de la maison sont les points de départ obligés pour trouver les cinq portes de sortie (Voir « Les clefs de la réussite »).

Bien entendu, si les PJ veulent avoir une chance de sortir du labyrinthe, ils ne peuvent pas se contenter d'y rester à l'abri.

Première incursion dans le labyrinthe

Tôt ou tard, les personnages vont se décider à visiter le labyrinthe. Si ce n'est pas le cas, ils resteront enfermés jusqu'à ce que la faim les condamne à une mort lente (voir le paragraphe « Alimentation »).

Lors de leurs premiers pas dans le labyrinthe, utilisez le système de génération aléatoire du labyrinthe et laissez-les tourner un peu en rond. Jouez la visite salle par salle quasiment en temps réel, au moins le temps que les PJ prennent la mesure des lieux. Après avoir visité quelques pièces, s'ils tentent de revenir dans la maison, ils s'aperçoivent que la configuration des lieux a changé: pas de retour en arrière possible. Il ne leur reste plus qu'à continuer à avancer dans une direction au hasard.

Lorsqu'ils pensent être définitivement perdus et que ce petit jeu devient ennuyeux, ils sont de retour dans une pièce de la maison que vous pouvez déterminer aléatoirement. Ils y entrent par une porte qui remplace une fenêtre. À ce moment-là, donnez-leur leur **premier point de corruption**.

Dès lors, ils auront constaté l'immensité de la tâche et vous pouvez passer à une gestion plus globale qui laisse de côté l'exploration salle par salle pour se préoccuper seulement des lieux importants, des indices et des rencontres dangereuses.

Voici les deux systèmes de gestion du labyrinthe qui correspondent aux différentes étapes de l'aventure.

Cartographier

Un personnage qui décide de cartographier le labyrinthe en est pour ses frais. La topographie des lieux ne suit aucune règle logique. Sur le plan, des couloirs ou des pièces peuvent se chevaucher de façon impossible. Vous pouvez parcourir dix salles et couloirs en ligne droite et soudain ouvrir une porte qui vous ramène à votre point de départ. Pire : il ne sert à rien de noter un cheminement car il change régulièrement. Les salles et les obstacles qui se dressent sur le chemin des PJ sont aléatoires. Il n'y a pas de fréquence particulière à ces changements, mais ils ne se produisent jamais dans la ligne de vue des personnages. Finalement, tenter de cartographier le labyrinthe de Nyarlathotep est un défi pour la santé mentale. Lorsqu'il s'aperçoit à quel point cela est impossible, le PJ doit faire **un test de choc difficulté 10**. En cas d'échec, il perd 1 PC.

Génération aléatoire

Ce système est à utiliser au début de l'exploration des PJ. Il ne spécifie pas lorsqu'ils retrouvent la Villa Paterson. C'est à vous de décider quand la visite a assez duré. La génération aléatoire pourra aussi vous être utile par la suite afin d'improviser le lieu d'une rencontre.

Lorsqu'un PJ ouvre une porte, lancez **1d10** sur la table ci-après pour déterminer ce qu'il trouve derrière.

- 1-4 - Un couloir ;
- 5-9 - Une pièce générique ;
- 10 - Une pièce spéciale.

Les pièces spéciales sont présentées plus en détail dans la « Description du labyrinthe ». Vous pouvez aussi les placer au moment de votre choix lorsque vous jugez qu'il est utile d'ajouter un peu d'action pour briser la monotonie de l'exploration. Cette monotonie est néanmoins importante pour faire ressentir l'immensité surnaturelle des lieux. Et créer du contraste avec le moment où le rythme va s'accélérer.

Les couloirs

Un couloir tout ce qu'il y a de plus banal avec une tapisserie des années 1920 un peu défraîchie et des lambris de la même facture que celles de la Villa Paterson.

Les couloirs ont un côté impersonnel et se ressemblent tous. Pour générer un couloir, lancez un d12 afin de déterminer sa forme et un autre pour le nombre de portes.

Par exemple, si vous obtenez 2 et 6, le couloir a la forme de la lettre L et comprend 4 portes que vous pouvez placer où bon vous semble.

Portes : la plupart des portes du labyrinthe ne sont pas verrouillées, mais vous pouvez décider du contraire pour certaines d'entre elles, particulièrement si les PJ fuient un danger, comme si le labyrinthe lui-même prenait un malin plaisir à les martyriser.

Crocheter une porte demande un test de **DEX difficulté 20** et un petit outil, même improvisé.

Défoncer une porte demande un test de **FOR difficulté 20**. En cas d'échec, le personnage réussit tout de même à l'ouvrir, mais il met 1d6 minutes (au lieu de 1 tour) et subit 1 point de DM (réduit à 0 s'il utilise un marteau ou une hachette, 1d4 DM en cas d'échec critique).

Les pièces génériques

Les pièces génériques sont assez similaires aux pièces d'origine de la Villa Paterson, mais il y a toujours au moins quelques détails qui varient, même si parfois les pièces sont si proches de l'original qu'il est facile de les confondre. D'autres fois, elles sont assez différentes.

Déterminez la pièce en lançant 1d20 :

- 1 - Hall d'entrée ;
- 2 - Fumoir ;
- 3 - Cuisine ;
- 4 - Salle à manger ;
- 5 - Grand salon ;
- 6 - Bibliothèque ;
- 7 - Chambre de Louise ;
- 8 - Chambre de James Jr. ;
- 9 - Chambre de Cécilia ;
- 10 - Chambre des parents ;
- 11 - Chambre des domestiques ;
- 12 - Chambre d'ami ;
- 13 - Chambre de Nellie ;
- 14 - Salle d'eau ;
- 15 - Toilettes ;
- 16 - Fumoir (odeur) ;
- 17 - Cuisine (goût) ;
- 18 - Grand salon (ouïe) ;
- 19 - Bibliothèque (vue) ;
- 20 - Chambre des parents (toucher).

Table des couloirs

Dé	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Forme	I	L	U	S	Y	T	Z	F	E	X	K	H
Portes	2	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Pour vous faciliter la tâche, les endroits numérotés de 1 à 15 correspondent aux numéros du plan de la maison. Les numéros suivants reprennent les cinq pièces de départ pour la quête des portails des sens (voir « Les clefs de la réussite »).

Lancez 2d6 ensuite : le premier résultat indique où se situe la ou les différence(s), le second le niveau d'importance de ces différences.

Table des pièces génériques

d6	Types de différence	Importance des différences
1	Mobilier	Subtile
2	Couleurs	Très légère
3	Forme de la pièce	Légère
4	Taille de la pièce	Évidente
5	Deux sur les quatre types de différences précédents	Immanquable
6	Trois sur les quatre types de différences précédents	Radicale

Une pièce dont les différences avec la pièce d'origine est subtile peut aisément passer pour la pièce d'origine. Par exemple, une couleur légèrement délavée sur un pan de mur peut être le seul indice. Globalement, ces pièces contiennent les mêmes objets que les pièces d'origine à quelques exceptions près. Des objets nouveaux ou différents pourraient être utiles aux PJ. Nous vous en proposons quelques-uns au paragraphe « Description du labyrinthe », mais nous laissons à votre imagination tout le reste.

Géométrie non euclidienne

« Une géométrie ne peut pas être plus vraie qu'une autre ; elle peut seulement être plus commode. »

Henri Poincaré, *La science et l'hypothèse* (1902)

Lorsqu'ils entrent dans le labyrinthe, les PJ ressentent immédiatement un malaise diffus dont ils n'arrivent pas immédiatement à expliquer la nature. Les proportions des pièces ont quelque chose de viscéralement dérangeant qui perturbe les sens et finit par provoquer nausée et migraine. La fatigue provoquée par ce phénomène est inclue dans la mécanique des points de corruption. Cet effet est dû à la géométrie des lieux. La cohabitation de bâtisses issues de différents plans du multivers tord l'espace et provoque des aberrations géométriques.

Il suffit de réussir un **test de PER difficulté 10** pour remarquer que les angles des murs et du plafond du labyrinthe sont tous légèrement étranges et qu'aucun n'est à 90 °.

De plus, un PJ qui étudie ces angles et réussit un **test d'INT difficulté 20** (mathématiques - 1 essai par jour) parvient à découvrir une organisation récurrente dans les différentes pièces. Il lui est alors possible de s'orienter et de trouver un cheminement logique à travers le labyrinthe en observant les angles. Désormais, il obtient un **bonus de +3 aux tests d'orientation** dans le labyrinthe.

Éclairage

La maison et le labyrinthe sont éclairés par des ampoules électriques standard de l'époque. Elles sont toutes allumées mais n'éclairent qu'à environ 30 % de leur puissance habituelle, plongeant les lieux dans la pénombre. Les interrupteurs sont devenus inutiles, les actionner ne change strictement rien. Plus troublant encore, si une ampoule est démontée, elle continue à éclairer de la même façon, à moins d'être brisée. Cela pourrait constituer un éclairage portatif pratique. Hélas, dans les zones où les autres ampoules s'éteignent pour plonger les lieux dans l'obscurité, celle-ci fera de même...

En termes de règles, les PJ subissent un malus de **-5 à tous les tests d'attaque à distance** à une portée de plus de 5 mètres. En revanche, toutes les créatures reçoivent un bonus de **+5 aux tests de discrétion**.



Klaus Knopff

Gestion globale

L'exploration du labyrinthe doit être un savant dosage de difficultés entre la nécessité de trouver des indices et de rencontrer certains PNJ, le besoin de collecter de la nourriture et des armes et l'affrontement plus ou moins inévitable des créatures qui rôdent. À vous de gérer ce délicat équilibre à l'aide des tables fournies et parfois même contre elles.

Vous devez garder vos joueurs sur les nerfs et donner aux PJ la sensation générale d'être dans un environnement hostile, incompréhensible et imprévisible où rien ne suit les règles habituelles du bon sens. Il s'agit pour eux de comprendre qu'il leur faut trouver la sortie avant de devenir eux aussi des pantins aux yeux noirs, aveuglés par la haine.

Si la génération aléatoire du labyrinthe convient aux premiers pas, le processus décrit ci-après est destiné à vous aider à improviser l'exploration par la suite. Toutefois, il ne doit en aucun cas être un carcan. Placez les éléments importants qui permettent aux personnages de progresser vers la résolution de l'épreuve dès que cela vous semble nécessaire et ne les tuez pas tous sous prétexte que les dés en ont décidé ainsi : vous devez rester le maître du jeu.

Rôle des PJ

Lorsque les PJ se déplacent, ils doivent chacun choisir un ou plusieurs rôles (plusieurs personnages peuvent choisir le même rôle).

- Le *guide* fait les **tests d'INT** pour l'orientation dans le labyrinthe.
- La *sentinelle* fait les **tests de PER** pour détecter un adversaire ou un phénomène dangereux.
- Le *fouineur* fait les **tests de PER** pour trouver des objets utiles (nourriture, armes, indices, etc.)

Un PJ peut adopter plusieurs rôles à la fois, mais il augmente la difficulté de tous les tests de +5 s'il occupe deux rôles (+10 s'il en occupe trois). Par exemple, si le PJ est à la fois guide et sentinelle, il fera les tests d'INT et de PER en augmentant leur difficulté de +5.

Rythme de progression

Une fois que les PJ se sont répartis les rôles, ils doivent choisir un rythme de progression. Ce rythme détermine le temps qu'ils passent dans le labyrinthe pour trouver ce qu'ils cherchent avant de parvenir à retrouver la maison, mais aussi la difficulté qu'ils auront à analyser leur environnement.

- *Lent.* Durée : 3 périodes. Modificateur : -5 à la difficulté des tests.
- *Prudent.* Durée : 2 périodes. Pas de modificateurs.
- *Rapide.* Durée : 1 période. Modificateur : +5 à la difficulté des tests.

Le modificateur s'applique au test d'INT pour s'orienter, aux tests de PER pour détecter un adversaire, un phénomène potentiellement dangereux, ou pour trouver quelque chose à récupérer ainsi qu'aux tests de CON pour résister à l'épuisement.

Durée d'exploration : Il s'agit de la durée initiale de l'exploration. À la fin du nombre de périodes indiqué, demandez au PJ qui guide le groupe de faire un **test d'INT difficulté 15** modifié par le rythme de progression. En cas d'échec, les personnages se sont perdus et sont repartis pour une période de plus (avec un nouveau test de même difficulté à la fin).

Corruption : rappelez-vous qu'un PJ gagne **1 point de corruption par période** passée dans le labyrinthe.

Repos

Tant que les personnages sont prisonniers de Nyarlathotep (labyrinthe et maison), ils n'ont pas accès aux Contrées du rêve.

Dans la maison, les PJ récupèrent leurs PV au rythme habituel (**test de CON difficulté 10** pour récupérer [DV+Mod. de CON + niveau] PV) par période de repos (et ils ne gagnent pas de points de corruption), mais dans le labyrinthe, la difficulté du **test de CON passe à 20**.

Si un PJ poursuit l'exploration du labyrinthe au-delà des deux périodes normales de veille sans prendre de repos, il doit faire un **test de CON difficulté 10** et en cas d'échec obtenir **1 point de corruption** supplémentaire (en plus du point habituel) en raison de l'épuisement. La difficulté du test augmente de +5 par période supplémentaire sans prendre de repos.

***Exemple** : Maryse a choisi un déplacement lent. Elle passe donc trois périodes à explorer une section du labyrinthe. À la troisième période, la fatigue se fait sentir, elle doit donc faire un test de CON difficulté 10 et en cas d'échec subir 1 point de corruption supplémentaire. De plus, au terme de la troisième période, elle rate son test d'orientation ce qui prolonge encore son errance de 1 période. Cette fois la difficulté du test de CON est de 15.*

Alimentation

Dans la maison, les PJ ne manqueront pas d'eau, car elle continue à couler au robinet dans les deux pièces qui en disposent (3. Cuisine et 14. Salle d'eau). En revanche, la nourriture s'épuise rapidement. Considérer que la maison contient au départ 36 rations de nourriture (trois jours pour quatre personnages). Ne vous embêtez pas avec des règles d'encombrement, les PJ peuvent porter la nourriture dont ils ont besoin.

Un personnage consomme **1 ration par période**. Si l'un d'eux n'a pas accès à une ration, il subit **1 point de corruption** supplémentaire pour cette période (que ce soit parce qu'il ne mange pas ou parce qu'il se rationne et s'épuise).

Ces règles vous permettent de gérer les ressources finement si vous en éprouvez le besoin. Mais rien ne vous empêche de les laisser de côté et de simplement comptabiliser 1 point de corruption supplémentaire à chaque fois que les PJ ne trouvent pas de nourriture lors de leur périple (voir ci-après).

Trouvailles

Pour chaque période, un fouineur peut faire **un test de PER difficulté 10** (plus modificateur selon le rythme de progression). En cas de succès, lancez 1d20 et consultez la table suivante:

- 1-7 - Nourriture 1d12* rations ;
- 8 - Corde 10 mètres ;
- 9-10 - Couteau (d4) ;
- 11 - Batte de base-ball (d6) ;
- 12 - Marteau (1d6) ;
- 13 - Hachette (1d6) ;
- 14 - Sabre (d8) et cuirasse de conquistador (DEF +4, Init. et tests de DEX -2) ;
- 15 - Pistolet calibre moyen (revolver colt 6 coups) avec 2d4-2 munitions ;
- 16 - Fusil de chasse avec 2 munitions ;
- 17 - Munitions pistolet calibre moyen (2d6) ;
- 18 - Munitions fusil de chasse (1d6) ;
- 19-20 - Un livre occulte (voir paragraphe Pièces génériques - Bibliothèques).

À la place, le fouineur peut décider de faire un test pour un type d'objet particulier, ce qui modifie la difficulté de base:

- nourriture* : difficulté 10 ;
- arme : difficulté 15 (résultat 8+1d6) ;
- arme à feu ou munitions : difficulté 20 (résultat 14+1d4) ;
- livre occulte : difficulté 25.

***Exemple**: si le PJ a réussi à trouver une arme, lancez 1d6. Si vous obtenez 3 le résultat final sera de 11 (1d6+8), soit une batte de base-ball.*

* Si vous voulez augmenter la pression sur les PJ, réduisez progressivement la quantité de nourriture trouvée : passez au d10 puis au d8, etc. Moins de nourriture signifie moins de possibilité de repos (donc moins de PV), et un personnage sans ration subit 1 point de corruption de plus par période...

Rencontres

À chaque période passée dans le labyrinthe (y compris une période de repos), le MJ lance 1d6. Il obtient une rencontre sur un résultat de 1. S'il n'y a pas eu de rencontre, la probabilité augmente de 1 pour la période suivante.

***Exemple**: le MJ lance 1d6 pour la première période d'exploration et obtient 2. Pas de rencontre. À la deuxième période il obtient 4: toujours pas de rencontre. À la troisième période, il obtient 3, ce qui signifie une rencontre. Les probabilités pour la période suivante retombent à 1.*

À tout moment vous pouvez décider de remplacer une rencontre par une autre de votre choix si cela vous semble pertinent à ce moment-là pour faire avancer l'aventure.

Table des rencontres du labyrinthe

Lancez 1d12 :

- 1-2 : une pièce spéciale au choix du MJ° ;
- 3-4 : 2d4 serviteurs de Nyarlathotep ;
- 5 : templier de Nyarlathotep ;
- 6 : doubles vaincus ;
- 7 : doubles vendus* ;
- 8 : doubles copies conformes* ;
- 9 : Nellie en noir* ;
- 10 : James Paterson* ;
- 11 : Louise Paterson* ;
- 12 : Nellie Bly*.

° Si vous obtenez ce résultat pendant une période de repos, aucun événement ne se produit.

* Si cette rencontre est déjà apparue, utilisez la rencontre supérieure (si vous êtes déjà à 12 passer à 1 : une pièce spéciale au choix du MJ).

Si la sentinelle a réussi son **test de PER** difficulté (10 + Mod. de DEX de l'adversaire), les adversaires des PJ sont *surpris*. En cas d'échec, c'est l'inverse. De plus, si les adversaires sont *surpris*, la sentinelle peut décider de faire un **test de DEX difficulté** (10 + Mod. de PER de l'adversaire) pour éviter complètement la rencontre (les personnages se cachent ou contournent la difficulté sans se faire remarquer).

Une trame clé en main

La structure du scénario est prévue pour permettre à chaque MJ de construire une aventure différente selon ses envies, le temps qu'il veut y consacrer et l'avancée des PJ. Toutefois, la multiplicité des événements, des lieux et des indices peut intimider, c'est pourquoi nous vous proposons ci-dessous une trame clé en main.

Cette trame propose une chronologie ordonnée de lieux et d'interactions qui récapitule les points les plus importants. Rien ne vous empêche d'en ajouter d'autres en piochant dans les propositions de l'aventure, mais ceux-ci nous semblent le corpus minimum pour guider les joueurs vers la réussite de l'aventure.

Chaque événement est indiqué par son nom suivi de l'indication de la section de la description du labyrinthe à laquelle se référer.

- Rubrique nécrologique - Nellie Bly - Rencontres
- Louise Paterson - Rencontres
- Enfer gelé - Pièces spéciales
- Nellie en noir - Rencontres (les serviteurs de Nyarlathotep)
- La légende des mondes, bibliothèque - Pièces génériques
- Nellie Bly - Rencontres
- Les vaincus - Rencontres (les doubles)
- La lettre d'Einstein (optionnel) - Pièces génériques (le hall)
- La cuisine du lendemain - Pièces spéciales
- James Paterson - Rencontres
- Chambre des singes - Pièces spéciales
- Les vendus - Rencontres (les doubles)
- La science et l'hypothèse, bibliothèque - Pièces génériques

Bien entendu, cela n'empêche pas les PJ de progresser simultanément à leur rythme dans l'ouverture des portes, et vous pouvez alterner ces éléments scriptés avec des rencontres aléatoires avec des serviteurs de Nyarlathotep.

En résumé

Pour chaque période passée dans le labyrinthe :

- **gain d'1 point de corruption. Consommation d'1 ration ou gain d'1 point de corruption de plus ;**
- **les fouineurs peuvent faire un test de PER pour faire une trouvaille ;**
- **une chance sur 1d6 (cumulable) de faire une rencontre ;**
- **test d'orientation :** *en cas d'échec, une période de plus dans le labyrinthe.*
- **Rythme de progression :**
- *lent.* **Durée :** *3 périodes. Difficulté des tests -5 ;*
- *prudent.* **Durée :** *2 périodes. Pas de Modificateur ;*
- *rapide.* **Durée :** *1 période. Difficulté des tests +5.*



Description du labyrinthe

Pièces génériques

Les pièces génériques sont toujours légèrement différentes des pièces de la maison qu'elles imitent. Nous n'allons pas dresser ici une liste de toutes les pièces et des variations possibles, mais voici quelques exemples possibles et surtout des propositions d'indices pour aider les PJ à progresser vers la solution.

Le hall

Clef : il n'y a jamais de clef supplémentaire dans le tiroir de la table basse.

Lettre sur la table basse : en général, la lettre posée sur la table basse est la lettre habituelle de James Paterson avec quelques variantes (par exemple, écrite de la main de Mme Paterson au lieu de M. ou encore destinée à son fils au lieu de Nellie), mais vous pouvez si besoin en profiter pour placer un indice capital. Par exemple :

La lettre d'Albert Einstein, indice capital

Cette lettre remplace la lettre habituelle de James Paterson. Cette version de la pièce est issue du futur des PJ, elle est l'exacte réplique de la maison à ce détail près. La lettre est la réponse finale d'Einstein aux personnages ou à Nellie. **Elle peut se trouver là même si les PJ ont raté la rencontre avec le génie**, à vrai dire **surtout** si les PJ ont raté cet épisode. Elle est aussi la preuve que quelque chose cloche dans la trame du temps où se situe le labyrinthe.

Vous trouverez cette lettre à la fin de cette aventure.

Grand salon

Presque toutes les versions du grand salon accueillent un instrument de musique, mais pas forcément un armonica de verre.

Version pavillon de chasse

Des trophées de chasse ornent les murs et un fusil y est accroché. Un énorme ours noir empaillé trône dans un angle. Les munitions se trouvent dans un tiroir fermé à clef (fusil de chasse à 2 coups, DM 1d10 (ou 2d6 en tirant les 2 cartouches d'un coup), portée : 50 mètres, munitions : 6). Dans cette version, l'instrument de musique est un cor de chasse.

Version Amérique du Sud

Le salon est décoré de tableaux représentant des paysages d'Amérique du Sud, de tapisseries et de masques mayas ou aztèques, d'un sabre de conquistador (1d8 DM) ou d'une cuirasse (DEF +4, -2 en Init. et à tous les tests de DEX). Dans cette version, l'instrument de musique est une flûte de pan.

Bibliothèques

Les bibliothèques alternatives constituent une source capitale d'information pour les PJ. Elles contiennent des ouvrages qui fournissent des indices plus ou moins importants et plus ou moins clairs pour leur permettre de trouver la sortie du labyrinthe.

Pour en tirer parti, il faut réussir un **test d'INT** dont la difficulté est indiquée pour chaque ouvrage dans la liste ci-dessous. Chaque test demande une période complète d'étude (mais la lecture peut être réalisée une fois le personnage revenu en sécurité à la maison). La difficulté du test baisse de 1 point à chaque nouvel essai.

Lancez 1d6 pour déterminer quel est l'ouvrage à consulter.

1-2. La légende des mondes

Difficulté 25

« Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clé et le gardien de la porte. Le passé, le présent, le futur, tous sont un en Yog-Sothoth. »

Howard Philips Lovecraft, L'Abomination de Dunwich

L'ouvrage est écrit en naacal, la langue primitive des prêtres himalayens, dont quelques rares passages ont été traduits en anglais dans les marges par une version alternative de Nellie (dont la citation précédente). Le lecteur apprend que Yog-Sothoth est une entité incompréhensible qui apparaît parfois aux hommes sous la forme de son avatar, Tawil At'Umr. Yog-Sothoth existe dans les interstices de l'espace et du temps et peut se déplacer en tous lieux, dimensions et époques. Certains humains ont réussi à l'atteindre *via* des clefs magiques. Aucune barrière ne peut ni retenir Yog-Sothoth ni empêcher

ceux qui détiennent la clef de le contacter, pas même le labyrinthe de Nyarlathotep. Le lecteur comprend que les clefs à tête de singe sont très certainement différents aspects d'une seule et même clef de Yog-Sothoth. Il faut trouver les portes qui correspondent aux clefs afin d'ouvrir un passage vers l'entité.

***La légende des mondes* est un indice important** pour aider les joueurs à comprendre ce qu'ils doivent faire pour échapper au labyrinthe. S'ils patinent, vous pourrez le leur faire découvrir assez rapidement afin de leur permettre de commencer à réfléchir au moyen de trouver les portes.

3. L'énigme de Randolph Carter

Difficulté 5

Cet ouvrage manuscrit a été rédigé par un certain Étienne-Laurent de Marigny en... 1932. Il contient le récit de H.P Lovecraft connu sous le titre *À travers les portes de la clef d'argent*. Vous pouvez choisir de disposer cet ouvrage si vous avez accès d'une façon ou d'une autre à ce texte (une recherche sur Internet devrait suffire). Il traite de la rencontre de Yog-Sothoth au moyen d'une clef d'argent.

4. La science et l'hypothèse

Difficulté 15

Cet ouvrage de Henri Poincaré permet au lecteur de mieux comprendre la géométrie non euclidienne et d'obtenir un bonus de +5 aux tests d'orientation dans le labyrinthe. Lisez cet extrait aux joueurs.

«Supposons un monde renfermé dans une grande sphère et soumis aux lois suivantes :un objet mobile devient de plus en plus petit, à mesure qu'on se rapprochera du cercle limite.

Observons d'abord que si ce monde est limité du point de vue de notre géométrie habituelle, il paraîtra infini à ses habitants. En effet, quand ceux-ci veulent se rapprocher du cercle limite, ils deviennent de plus en plus petits. Leurs pas deviennent donc de plus en plus petits, de sorte qu'ils ne peuvent jamais atteindre ce cercle limite.

Les êtres qui habitent dans ce monde ne peuvent pas savoir qu'ils rapetissent, car s'ils se mesurent avec un mètre ruban, le mètre ruban également se rapetisse. S'ils veulent aller d'un point à un autre par le plus court chemin, ils auront tendance à se rapprocher du centre, car leurs pas sont plus grands vers le centre. Ils auront ainsi l'impression de se déplacer en ligne droite alors qu'en fait ils effectuent une courbe.

Une géométrie ne peut pas être plus vraie qu'une autre ; elle peut seulement être plus commode.»

Henri Poincaré,
La science et l'hypothèse

Une annotation manuscrite a été ajoutée en marge de la page :

« Une seule droite passe par deux points. Le point de départ est d'autant d'importance que le point d'arrivée. Donc si tu sais où tu veux aller, réfléchis bien d'où tu pars... »

Les dernières phrases de cette annotation sont un indice qui met l'accent sur le point de départ des PJ dans leur quête des portes.

Déterminez un PJ au hasard (à moins que votre groupe ne comporte un mathématicien) : il reconnaît sa propre écriture. Bien entendu, il n'a aucun souvenir ni de l'ouvrage ni de l'avoir écrit (c'est une autre version de lui qui a eu accès à cette information).

5. *Nyarlathotep*

Difficulté - Réussite automatique pour la nouvelle, difficulté 25 pour chaque rituel.

Procurez-vous et distribuez au joueur la courte nouvelle de Lovecraft du même nom. Une recherche sur Internet devrait vous permettre de vous la procurer (par exemple ici : https://bibliothequedarkham.wordpress.com/2013/08/19/lovecraft-nyarlathotep/).

L'ouvrage permet aussi au PJ d'apprendre un ou deux rituels nouveaux. Chaque rituel est une capacité qui peut remplacer n'importe quelle capacité de rang 2 ou supérieur de la voie de l'occulte. Le PJ doit normalement en faire l'acquisition au prochain passage de niveau (à la fin de cette aventure) s'il le souhaite, mais il peut anticiper son utilisation en réussissant à chaque

Aide de jeu

Vous pouvez donner l'aide de jeu E à vos joueurs. Elle correspond à la page de l'ouvrage de Poincaré.



fois **un test d'INT difficulté 15** (il devra obligatoirement choisir cette capacité lors du prochain passage de niveau).

Rituel de protection : il faut cinq minutes pour exécuter le rituel. Le PJ sacrifie 1 PV pour faire couler son propre sang et trace un masque de lignes complexes sur son visage ou celui de l'allié qu'il veut protéger. Le rituel confère un bonus de +4 en DEF et à tous les tests de résistance contre les serviteurs de Nyarlathotep pendant [Mod. d'INT] heures. Cela inclut les créatures du même nom (voir les rencontres), mais aussi les templiers de Nyarlathotep, les cinq prêtres et la reine Iaret. Contre les simples cultistes, le bonus est de seulement +2.

Masque de Nyarlathotep : ce rituel permet de prendre l'apparence d'une autre personne. L'équipement n'est pas affecté, seulement la chair. Il peut être réalisé de deux façons. Soit le sorcier utilise une relique du sujet qu'il veut imiter (une touffe de cheveux, des rognures d'ongles, etc.) et il sacrifie des PV (1d4 à 1d12 au choix, appelé « dX »). Le rituel fonctionne alors pour une durée égale [dX + Mod. d'INT] heure (relancez le dé pour déterminer la durée du sort). Soit le personnage découpe le visage de sa victime et l'applique sur le sien. Dans ce cas, il n'a pas besoin de sacrifier de PV et le rituel fonctionne pendant 12 heures renouvelables chaque jour. L'utilisation de la seconde version demande **un test de choc difficulté 15** (perte de 1 PC).

6. Libro exteriores Deorum

Difficulté 15

Cet ouvrage est décrit p. 34 de l'aventure 1 (bureau du docteur Morrow).

Les pièces spéciales

Lorsque les PJ évitent de traverser une pièce spéciale, ils doivent faire demi-tour et se perdre davantage dans le labyrinthe. Ce renoncement à lutter leur octroie immédiatement **1 point de corruption** supplémentaire.

1. Chambre des singes

Vous entrez dans la chambre de Louise… Vous sursautez tout à coup quand l'un des singes qui figurent normalement de ses dessins saute du mur pour se planter devant vous. Puis un autre ! Ils sont agressifs et vous contemplent, prêts à bondir.

Pour le MJ

Les singes veulent les empêcher de passer. Si les PJ sont accompagnés de Louise, ils peuvent tenter des **tests de CHA difficulté 15** et une offrande de nourriture pour calmer les singes. Sinon, c'est la bagarre !

Singes



NC 1/2

FOR +0	**DEX** +5*	**CON** +0
INT -1	**PER** +2	**CHA** +0
DEF 15	**PV** 8	**Init.** 20

Morsure et coups +6 **DM** 1d4 + Perte de sens

Perte de sens : le PJ doit faire un **test de CON difficulté 15.** En cas d'échec, le personnage perd un sens tiré au hasard pour 1d6 périodes. Lancez 1d6 :

1. vue : -5 en attaque et en DEF, -10 attaque à distance et tests de surprise ;
2. odorat : 2d6 périodes ;
3. goût : 2d6 périodes ;
4. toucher : -2 à tous les tests (attaques incluses) sauf INT et CHA ;
5. ouïe : -5 aux tests de surprise ;
6. rien.

2. Cuisine du lendemain

Vous utiliserez cette rencontre telle qu'elle est décrite si les PJ ont besoin d'un peu d'action, sinon vous pouvez ignorer l'apparition de la

créature et seulement jouer sur l'ambiance horrible qui se dégage de la pièce.

Cette version de la cuisine correspond à la maison en 1927 si les PJ n'ont pas réussi à sauver le monde. Avant même d'entrer, ils entendent une voix humaine. Cette voix provient d'un poste radio d'un modèle que les personnages n'ont jamais vu. Malgré les parasites, on sent la détresse du locuteur.

« Nos astronomes les plus prestigieux ont confirmé l'information ce matin. Le rayonnement solaire a baissé de 20 % sur les trois dernières années, ce qui est la cause du gel persistant. Nous sommes en mars et le port de New York est encore pris dans les glaces. Les gens sont affamés et terrorisés, les scènes d'émeute pour un morceau de bœuf gelé sont monnaie courante ces derniers jours. Malgré la présence de l'armée dans les rues, la violence persiste et les gens qui n'ont pas fui vers le sud sont en danger à chaque instant. Que Dieu nous prenne en pitié ! »

Pour le MJ

La première chose que les PJ constatent en entrant c'est qu'il y règne un froid glacial. Pourtant la cuisinière à bois est encore chaude, quelques braises achèvent de s'y consumer. Près de celle-ci, un couteau et un tisonnier maculés de sang gisent sur le sol à côté d'une tache de sang plus importante. Lorsque les PJ s'approchent, les parasites augmentent et rendent incompréhensible la transmission radio. Il faut réussir u**n test de PER difficulté 15** pour comprendre les mots suivants :

« Aussi incroyable que cela puisse paraître, les autorités pensent que les morts inexplicables des dernières semaines sont le fait de créatures invisibles et magnétiques qui... »

La voix du journaliste se mue en un rythme lent et tournoyant qui accélère à contretemps. Tandis que les PJ examinent les indices, le son dans la radio atteint une frénésie stridente et paroxystique. Les outils au sol se soulèvent de leur propre chef. Ils ondulent en l'air un instant avant de s'abattre sur les PJ. Si les PJ les ont ramassés, il leur faut réussir un **test de FOR difficulté 20** où ils leur sont arrachés des mains.

Instrument d'Azathoth



La créature est un instrument d'Azathoth arrivé dans notre univers en même temps que son maître. Elle attaque les PJ et les poursuit dans le labyrinthe. Un instrument d'Azathoth est invisible et intangible. Il est constitué d'un noyau central sphérique d'un mètre de diamètre pourvu de sept tentacules d'un mètre de long chacun, extensibles jusqu'à trois mètres.

Vous trouverez davantage d'informations à propos de cette créature dans le livret II de la boîte *Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*).

Si un PJ a lu le *Libro exteriores Deorum* (soit dans l'aventure 1, « Bureau du docteur Morrow », soit dans l'aventure 3, « Bibliothèques »), il sait ce qu'est la créature. Accordez-lui un bonus de +2 à tous ses tests (attaques incluses) pour la combattre et +1 aux tests de ses compagnons s'il les conseille.

NC 4, taille grande

FOR +2	**DEX** +4	**CON** +5
INT -1	**PER**+0	**CHA** -4
DEF 14	**PV** 20	**Init.** 18

Outils (2 attaques) +7 **DM** outil 1d4+2

L'instrument n'a que deux outils à sa disposition au départ, c'est pourquoi il n'est indiqué que deux attaques. Mais à votre discrétion, il peut s'emparer d'une ou deux casseroles (DM 1d3+2).

Immatériel et magnétique: la créature peut passer à travers les murs (mais pas dans le labyrinthe) tant que ceux-ci ne contiennent aucun métal. L'instrument d'Azathoth est complètement immunisé aux attaques portées avec des armes non métalliques. Il reçoit des

Technologie futuriste

Le poste radio à lampes est d'un modèle que les personnages n'ont jamais vu. Les postes radio ont beaucoup évolué durant la décennie 1920-1930 et celui-ci est un modèle 1925, plus perfectionné que ce que les PJ connaissent. Et en 1921 il n'y a pas encore de retransmission de ce type.

DM normaux des armes métalliques, mais comme il est dépourvu d'organe vital, les projectiles des armes à feu ne lui infligent que la moitié des DM.

Invisible: un personnage qui attaque un instrument d'Azathoth subit un malus de -4 en attaque au contact et -8 en attaque à distance. Si un PJ réussit à repérer la distorsion lumineuse provoquée par la créature (test de PER difficulté 20 à chaque tour), ce malus est divisé par deux.

3. Bibliothèque en négatif

Vous pénétrez dans la pièce. Une grande pénombre y règne. Puis vous distinguez les contours de la bibliothèque. Sauf que cette pénombre n'a rien de normal. Vos yeux s'habituent et vous avez l'impression d'évoluer dans le négatif d'une photo monochrome. Noir et blanc sont inversés.

Pour le MJ

Les PJ perdent 1 PV♥ par tour tant qu'ils restent dans cet étrange environnement de lumière noire, ce qui rend toute recherche bibliographique mortelle.

En revanche, les blessures infligées guérissent autant de PV♥ que de DM qu'elles devraient infliger. Ici un combat serait sans fin ! L'automutilation devient une méthode de guérison, mais elle n'est pas sans conséquence pour la santé mentale. Un PJ qui se soigne de cette façon doit faire un test de choc dont la difficulté est égale au nombre total de PV♥ récupérés ou perdre 1 PC✺.

Un livre sorti de la bibliothèque reste écrit en blanc sur fond noir, ce qui augmente la difficulté du test d'INT de +5 (voir les ouvrages de la bibliothèque).

4. Frontière du temps

Une pièce tout ce qu'il y a de plus banal.

Pour le MJ

Cette pièce est soumise à une étrange singularité temporelle. À mesure qu'une créature avance vers son centre, le temps ralenti. Il est possible de la traverser sans perdre de temps en rasant les murs, mais celui qui emprunte une ligne droite est progressivement ralenti sans s'en rendre compte plus il se rapproche du centre. Il met une période complète pour atteindre le centre de la pièce et une autre pour terminer la traversée à un rythme de marche normal. D'un point de vue géométrique, tout se passe comme si l'espace au centre de la pièce était courbé.

Si lui ne remarque rien, en revanche un observateur extérieur le voit ralentir de plus en plus jusqu'à devenir presque immobile. Le temps de se rendre compte de la situation, il est très difficile de prévenir la victime. Comment communiquer avec quelqu'un lorsque vous parlez cent fois plus vite que lui ? Le langage devient incompréhensible. Une solution simple consiste à écrire sur un morceau de papier (et éventuellement à contourner le centre de la pièce pour se placer en face de lui), mais encore faut-il avoir compris ce qui se passe (**test d'INT difficulté 20**).

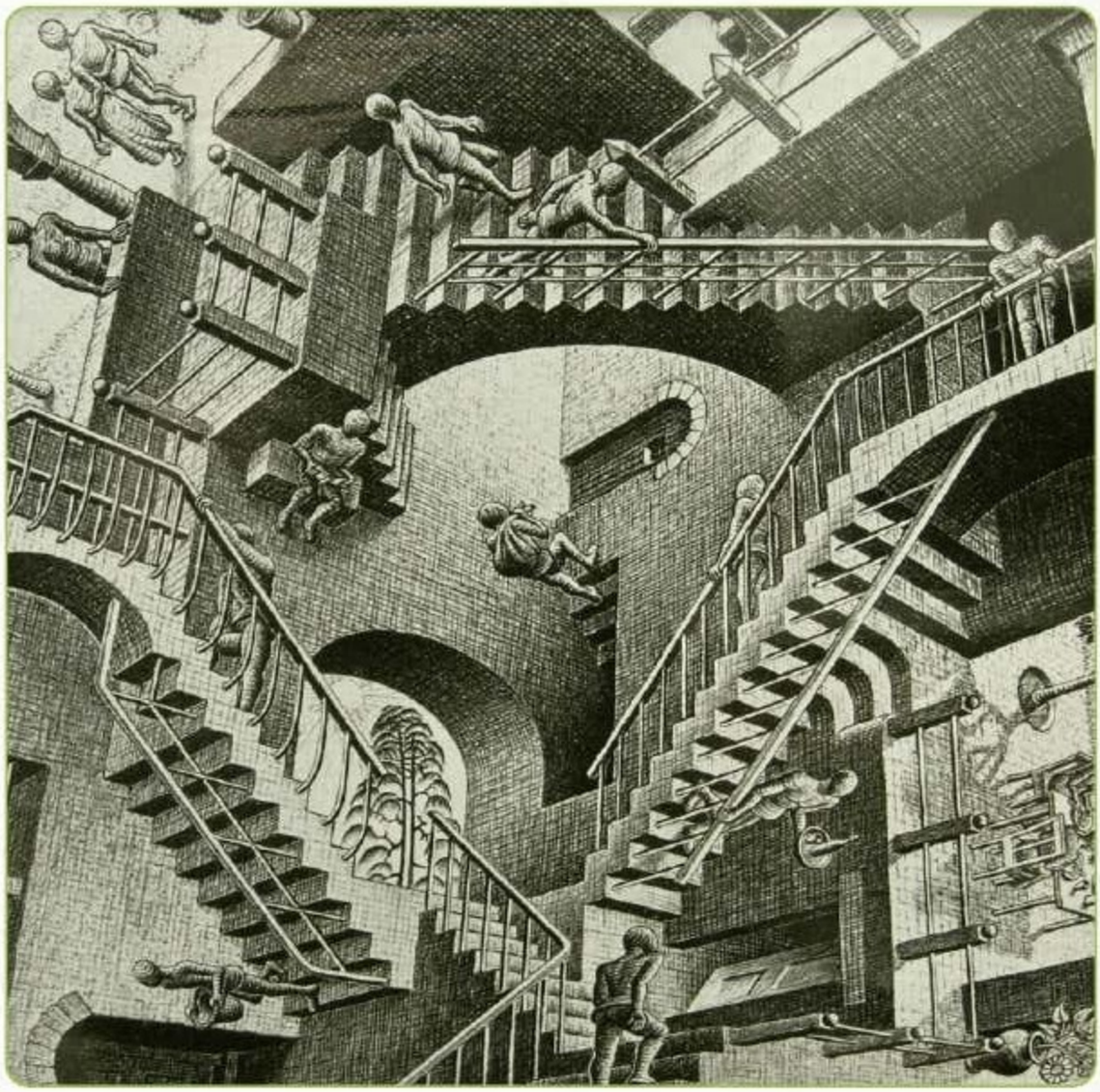
5. Hall d'Escher

Cette pièce ressemble au hall d'entrée dans une version aberrante qui défie les lois de la géométrie, de la gravité et de la topographie du lieu…

Pour le MJ

Montrez la célèbre illusion d'optique du peintre M. C. Esher reproduite ci-contre à vos joueurs.

Le guide des PJ doit faire **un test de PER et un test d'INT difficulté 15.** S'il rate un seul test, le guide choisit la mauvaise sortie et les PJ se perdent pendant une période supplémentaire dans le labyrinthe. En cas d'échec aux deux tests, à la fin de cette période d'errance, ils sont de retour dans cette pièce !



La célèbre illusion d'optique de M. C. Esher

Si un combat à lieu dans le hall d'Escher, les PJ devraient faire très attention à rester grouper. Un personnage qui s'éloigne de plus de 5 mètres des autres doit réussir **un test de PER difficulté 10** ou être séparé de son groupe. Il faut dès lors réussir **un test d'INT difficulté 15** pour rejoindre le groupe (un test par minute).

6. Inversions de gravité

L'inversion de gravité peut surgir n'importe où dans le labyrinthe, par exemple au beau milieu d'un couloir. Elle peut permettre d'ajouter du piment à une rencontre avec des serviteurs de Nyarlathotep. Elle corse considérablement le franchissement du hall d'entrée et ses deux étages de hauteur (6 mètres). Un personnage subit 1d6 DM par 3 mètres de chute.

7. Salon des trophées animés

Il existe une version spéciale du salon version pavillon de chasse qui est bien plus dangereuse que celle proposée dans les pièces génériques (voir p. 16). Ici les trophées s'animent et tentent de mordre les PJ qui passent à portée. L'ours empaillé descend de son socle pour attaquer les personnages.

N'utilisez cette version que si les PJ ont déjà traversé la version sans danger du pavillon de chasse, il sera plus facile de les surprendre alors qu'ils se croient en terrain connu.

Autres propositions

Les propositions alternatives et les phénomènes étranges pourraient être déclinés à l'infini. Par exemple une toile de maître où on pourrait entrer, permettant aux PJ de s'échapper du labyrinthe pour un tout autre monde. Mais pas de sauver le leur... Un couloir à la *Shining* avec une vague de sang qui s'échappe d'une porte et noie la pièce où se trouvent les PJ. N'hésitez pas à utiliser vos propres idées, à surprendre vos joueurs et à inventer des clins d'œil personnalisés.

8. Zone entropique

À cet endroit, une réalité chaotique et non euclidienne se superpose au monde habituel. Dans cette zone, les distances n'ont plus de signification, les angles s'inversent et les surfaces se déforment. Les mots humains sont inappropriés pour décrire cette géométrie.

Pour le MJ

Pour les PJ, réussir une action (déplacement, attaque) demande de réussir **un test d'INT difficulté 20**. En cas d'échec, l'action est équivalente à un échec critique.

Par exemple, si un personnage tente de défoncer une porte fermée à clef pour sortir de la pièce, c'est un compagnon pourtant situé à 10 mètres de là qui reçoit le coup. La même porte est ouverte pour un PJ et fermée pour un autre. En essayant de se déplacer vers la droite, le PJ se déplace vers la gauche et chute au plafond (DM de chute : 1d6 tous les 3 mètres). Un personnage croit sortir de la pièce, mais il y entre. Bref, n'hésitez pas à rendre fous vos joueurs.

9. Enfer gelé

À mesure que vous progressez, un froid intense s'installe. Bientôt, la température passe bien en dessous de zéro. Le mobilier est recouvert d'une pellicule de glace.

Pour le MJ

La température est si basse que les objets deviennent fragiles.

Si un combat survient, à chaque fois qu'une arme de contact est utilisée, lancez 1d6, sur un résultat de 1 ou 2, elle se brise. Pour les armes à feu, l'incident de tir passe à 6 et sur un résultat de 1 à 3 l'arme se brise ou explose. Les serviteurs de Nyarlathotep ne sont pas affectés par le froid.

Les PJ découvrent des cadavres saisis par le gel, blottis les uns contre les autres, emmitouflés dans des couvertures. S'ils soulèvent l'étoffe rigidifiée par la glace, ils découvrent leurs propres visages (test de choc difficulté 10 ou perte de 1 PC).

Pour sortir de la zone, le guide doit réussir un total trois tests d'INT difficulté 15. À chaque test (réussi ou raté), tous les PJ doivent faire un test de CON difficulté 15. Chaque PJ subit 1d6 DM de froid en cas d'échec, la moitié en cas de succès.

10. Ténèbres

La lumière faiblit au fur et à mesure de votre progression. Puis ce sont les ténèbres totales. Opaques, étouffantes, angoissantes.

Pour le MJ

Tous les PJ sont considérés comme *aveuglés*.

Dans cette obscurité épaisse, une torche ou une lanterne vacille et devient fuligineuse avant de s'éteindre en 1d6 minutes, puis elle refuse de se rallumer. De plus, les ténèbres étouffent les sons comme dans un brouillard épais et il est facile de perdre ses compagnons.

À moins que les PJ déclarent se tenir tous mutuellement par la main ou qu'ils s'encordent (ce qui rend un combat encore plus délicat), ils risquent de se retrouver séparés. Chaque PJ doit faire **un test de PER difficulté 10** ou avoir perdu le reste du groupe lorsqu'il sort de la zone de ténèbres. Si un combat a lieu, la difficulté passe à 15. Le retour en lieu sûr sera alors un moment de stress à gérer en solo.

Les serviteurs de Nyarlathotep voient parfaitement dans les ténèbres, ce qui en fait à cet endroit des adversaires bien plus redoutables qu'à l'habitude.

Réalités alternatives

Cette maison et vos PJ existent sous une infinité de formes dans le multivers, et les alter ego des personnages y ont vécu nombre d'aventures alternatives. Dans cet esprit, n'hésitez pas à utiliser des descriptions issues d'autres scénarios de *Chroniques Oubliées Cthulhu* qui utilisent le même plan. Ce plan a en effet servi de support à pas moins de trois aventures courtes:

- *De si beaux esprits* de Maxime Chattam (*Chroniques Oubliées Cthulhu, initiation au jeu d'aventures*).;
- *La cérémonie*, dans *Casus Belli* n° 30;
- *La fin du monde*, dans *Casus Belli* n° 31.

Si vous avez déjà joué ces aventures avec vos joueurs (mais pas forcément les mêmes PJ), un tableau accroché à un mur ou une photo qui représente une scène importante constitue un clin d'œil amusant.

Si ce n'est pas le cas et si vous voulez vous amuser à désorienter vos joueurs un peu plus encore, vous pouvez décider de leur faire jouer ces scénarios sous forme d'interludes. Dans ce cas, le tableau ou la photo déclenche un flash-back à la façon de ceux de l'aventure 1.

Débutez chaque interlude *in media res*, c'est-à-dire en pleine action. C'est déjà le cas pour *La fin du monde* (*CB* n° 31). Pour *De si beaux esprits* (boîte d'initiation 1) et *La cérémonie* (*CB* n° 30), les PJ débutent directement dans la maison (prisonniers et inconscients dans le cas de la cérémonie). Chaque interlude ne doit pas prendre plus d'une séance de jeu et doit être séparé des autres par des phases d'exploration du labyrinthe.

Le lieu précis où l'interlude débute dépend de l'aventure

- *De si beaux esprits* dans le hall d'entrée. À l'extérieur, la tempête de neige fait rage ;
- *La cérémonie* dans la chambre où les PJ sont prisonniers ;
- *La fin du monde* dans la cave.

Au début de chaque interlude, permettez aux PJ de récupérer leurs PC. À chaque fois qu'un personnage meurt dans l'un de ces scénarios annexes ou subit 1 point de folie, il perd 1 PC à son retour de cet événement, défalqué du total de PC qu'il possédait avant celui-ci.

Rencontres

C'est à vous de choisir si vous voulez laisser le hasard décider de l'ordre dans lequel les PNJ importants interviennent. Mais vous pouvez aussi choisir cet ordre.

Dans ce cas, nous vous conseillons d'utiliser l'ordre suivant pour les PNJ : Louise puis Nellie et, enfin, James Paterson. En ce qui concerne les doubles des PJ, utilisez l'ordre de présentation : d'abord les personnages vaincus puis les copies conformes et, enfin, les vendus lorsque les PJ touchent au but...



Nellie Bly

Nellie Bly

Au cours de leur exploration, les personnages vont rencontrer plusieurs PNJ, mais seule Nellie est réellement présente physiquement dans le labyrinthe. Vous pouvez laisser les dés décider du moment de son apparition ou l'anticiper si elle se fait attendre. Mais avant de jouer la rencontre, pensez à placer l'indice suivant dans le lieu de votre choix, en remplacement de n'importe quelle trouvaille. Cet indice est utile non seulement à l'ambiance, mais aussi à l'aventure 4.

Indice

Rubrique nécrologique

Le PJ trouve un exemplaire du *New York Post* daté du 28 janvier 1922 qui annonce la mort de Nellie Bly des suites d'une pneumonie. Aux personnages ensuite de savoir s'ils veulent faire part à Nellie de son décès au cours de leur rencontre ou faire preuve de discrétion sur le sujet. Si elle l'apprend, Nellie ne se laisse pas abattre, ce n'est pas son genre. Cette nouvelle correspond sans doute à une ligne temporelle alternative. Et pourtant au fond, elle sait bien que sa faiblesse respiratoire la prédispose à ce type de complication.

> ***« Nellie Bly, journaliste, décède d'une pneumonie.***
>
> *Célèbre pour son voyage éclair autour du monde en 1889 et autres exploits téméraires.*
>
> *Mme Elizabeth Cochrane Seaman, connue de milliers de personnes à travers le monde sous le nom de Nellie Bly, son nom de plume[2], est décédée hier matin d'une pneumonie à l'âge de 56 ans à l'hôpital Saint-Mark où elle avait été transférée il y a quelques jours, depuis sa chambre à l'hôtel McAlpin. La cérémonie funéraire aura lieu à 2 heures demain après-midi en l'église de l'Ascension, à l'angle de la 5e Avenue et de la 10e Rue. Les amis peuvent voir le corps aujourd'hui aux pompes funèbres Herbert H. Baxter, 397 Lexington Avenue. »*

Suit un court résumé de sa vie, de ses exploits et de son mariage.

[2] En français dans le texte.

La rencontre avec Nellie

Lorsque les PJ la rencontrent, Nellie est en train de fuir, un templier de Nyarlathothep à ses trousses.

> *Tu ouvres la porte et blam ! Une femme échevelée te percute de plein fouet.*

Pour le MJ

Le PJ doit faire **un test de FOR difficulté 15** pour ne pas être *renversé* et choir au sol avec Nellie dans les bras. Le templier arrive juste après et engage le combat (profil du templier p. 31).

Une fois le combat terminé, Nellie remercie les PJ et essaye de remettre de l'ordre dans sa tenue. Elle reconnaît immédiatement les anciens patients de l'asile et accepte de leur raconter son histoire depuis le début (voir introduction page 20 du livret 1) jusqu'au moment où elle a été enfermée dans la maison par le Pharaon noir et qu'elle s'est perdue dans le labyrinthe.

L'histoire de Nellie

Nellie est très surprise de rencontrer les PJ ici et elle leur demande la date. Elle comprend immédiatement que quelque chose ne va pas. Le pharaon l'a enfermée le 15 janvier, et pour elle il ne s'est passé que quelques jours, alors que pour les PJ, on est en avril ou en mai (selon votre propre décompte). Cela devrait donc faire trois mois qu'elle erre dans le labyrinthe. Cela lui semble impossible, elle n'a pas perdu le décompte du temps à ce point-là.

Quant à la créature qu'ils viennent d'occire, il gardait une version du hall d'entrée dans laquelle la porte d'entrée existait ! Depuis son entrée dans le labyrinthe, elle n'avait rien vu de semblable. La porte émettait une sorte de battement sonore, comme un cœur géant et le templier montait la garde. Elle a tenté de s'approcher pour essayer de savoir si cette porte menait à la sortie du labyrinthe, mais le templier l'a repérée et elle a dû fuir. Il l'a poursuivie.

Si les PJ veulent retrouver le lieu, ils perdent une période à errer sans succès. Nellie est tombée dessus par hasard, ou peut-être à l'instinct après avoir quitté la maison par le salon et s'être fié à son ouïe pendant son errance pour tenter d'échapper aux dangers. Ce faisant, elle a utilisé sans le savoir la bonne méthode pour trouver la porte liée à l'ouïe.

Jouer Nellie

Nellie est une femme à la volonté indomptable, elle est persuadée qu'il existe une solution pour sortir, même si cette solution est complexe. Elle mettra toute son énergie au service des PJ pour les aider à quitter le labyrinthe et à sauver le monde. Dans l'action, elle n'est pas la dernière à prendre sa part et peut même sauver la mise aux personnages une fois ou deux si besoin. Bref, on est loin du cliché de la princesse à sauver.

Nellie ne doit pas trouver la solution pour sortir du labyrinthe à la place des joueurs, utilisez-là plutôt pour poser les bonnes questions. Celles qui font avancer les PJ dans la bonne direction, comme par exemple:

Combien avez-vous de clefs ?

Quelle est la signification de ces clefs ?

Pourquoi certaines pièces apparaissent plus souvent que d'autres dans le labyrinthe?

Avons-nous fait quelque chose de différent pour trouver cette porte cette fois.

Nellie Bly

NC 4

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +1

INT +3 **PER**+2 **CHA** +1

DEF 14 **PV** 29 (12 actuellement)

Init. 15

Couteau +4 (arme de prédilection) **DM** 1d4

Attaque à distance +4

Attaque magique +5

Voie de l'investigation rang 5

Voie des voyages rang 5

Voie du corps à corps rang 2

Insuffisance respiratoire: Nellie souffre d'une insuffisance respiratoire chronique contractée à la suite de la grippe espagnole. Parfois, elle est prise d'essoufflement lorsqu'elle fait un effort intense (utilisez alors un d12 pour ses tests).

Les différentes voies et capacités de Nellie sont données à titre indicatif (personnage de niveau 9), mais ne vous embêtez pas à gérer toutes les capacités en détail, cela doit simplement être un guide qui vous permet de décider si une action ou une autre mérite un bonus.

Les porteurs de clefs

James et Louise Paterson ne sont pas physiquement présents dans le labyrinthe. Les PJ ne vont rencontrer que des projections de leur psyché, liées à la clef qu'ils portent. Chaque clef est un portail entre les dimensions. Ces PNJ ne vivent pas vraiment les événements et à la fin ils n'en garderont pas de souvenirs précis, cela restera une sorte de rêve flou. Ce sont ces rêves qui vont fragiliser la santé mentale de la petite Louise par la suite.

Il y a un décalage temporel entre les versions de Louise et de James convoquées dans le labyrinthe. Louise a 8 ans, c'est la petite de 1910 qui vient d'emménager à Amityville et surtout qui vient de gagner une peluche de singe à la fête foraine (voir la peluche de Louise). La version de James Paterson est celle qui est en ce moment en cure en Suisse, dix ans plus tard.

Si James ou Louise décèdent dans le labyrinthe, ils ne meurent pas dans le monde réel. En revanche, leur corps disparaît du labyrinthe... avec la clef. Mais ce n'est pas grave, les PJ les rencontreront de nouveau un peu plus tard. Ils ont tout oublié de la précédente rencontre. Lorsque les personnages s'emparent de la clef, James ou Louise disparaissent à la prochaine période de repos et ne réapparaissent plus. Leurs avatars n'étaient présents qu'à cause de la clef.





James Paterson

Demandez au PJ qui tient le rôle de sentinelle un test de **PER difficulté 15** (avec le modificateur habituel de rythme d'exploration). Au moment où il ouvre une porte qui donne sur le grand salon (version pavillon de chasse), un homme accroupi derrière une table renversée dans un angle de la pièce lui tire dessus avec un fusil de chasse.

- Si le PJ rate le test, il est *surpris* (-5 en DEF) et se fait tirer dessus.
- Si le PJ réussit le test et gagne l'initiative, il a le temps de voir le tireur embusqué et de se mettre à couvert (ou d'agir comme bon lui semble).
- S'il perd l'initiative, James tire sur le PJ mais cette fois sans bonus.

Le fusil de James peut tirer deux coups, ensuite, il tente de s'enfuir par la porte opposée à celle par laquelle les personnages sont arrivés.

James Paterson est terrorisé, il est difficile de le raisonner. Il exigera que le PJ se montre devant lui désarmé et mains en l'air. Demander un test de **CHA difficulté 10** : en cas d'échec, il tire sur l'intrus et s'enfuit. Les PJ obtiennent un bonus de +5 si Nellie est présente et le succès est automatique si Louise est avec eux.

James Paterson est un homme rondouillard, la cinquantaine. Dans le labyrinthe, il n'est que l'ombre de lui-même, incapable de concevoir ce qui lui arrive, il alterne les périodes de repli sur lui-même et d'agressivité. Il refuse catégoriquement de se séparer de son fusil et tenter de lui prendre ne peut que mener à se faire tirer dessus (à moins de réussir u**n test de CHA difficulté 20**). D'un autre côté, si on lui laisse, il s'en servira pour se faire sauter la cervelle quelque temps après leur rencontre.

Son rapport avec sa fille est compliqué, il est déchiré entre l'envie de la protéger et l'impression que ce n'est pas vraiment sa fille puisqu'elle a dix ans de moins que celle d'aujourd'hui!

Clef du singe sans odorat : James porte la clef à tête de singe sans odorat dans sa veste et l'a complètement oubliée. Il n'en parle aux PJ que si on lui demande. Il n'est pas vraiment disposé à la céder, sauf si on lui explique que cela mettra fin à son cauchemar.

James Paterson

NC 1/2

FOR +0	**DEX** +1	**CON** +0
INT +1	**PER**+0	**CHA** -1
DEF 11	**PV** 8	**Init.** 13

Fusil de chasse +3 **DM** 1d10

Louise Paterson

Cette rencontre a lieu dans une version alternative de la chambre de Louise. La pièce est très similaire à celle que connaissent les PJ, mais c'est la chambre d'une petite fille de 8 ans et elle n'est pas encore décorée de tous les dessins de singes que Louise réalisera plus tard. Louise a gagné sa peluche il y a seulement une semaine (voir le paragraphe suivant).

Louise s'est réveillée là, seule et au milieu d'un labyrinthe. Elle est terrorisée et s'est cachée sous son lit. Lorsque les PJ entrent, elle essaye de passer inaperçue et il faut réussir un test de **PER difficulté 15** (ou regarder sous le lit) pour l'apercevoir. Toutefois, si les personnages ne la remarquent pas, le chat qui les suit toujours trahit sa présence. Au moment où ils sortent de la pièce, le chat passe la tête sous le lit et miaule. Si les PJ écoutent, ils entendent Louise qui tente de faire taire le félin en lui disant « Chuuut ! ».

Louise est effrayée mais curieuse, elle s'adapte assez facilement aux bizarreries du labyrinthe, beaucoup mieux que les adultes. Elle est toutefois plus rassurée si elle est en compagnie de Nellie ou si son père est là (bien qu'il soit très bizarre). Si elle est témoin du suicide de son père, elle pousse un hurlement si terrible que tout le labyrinthe se met à trembler et disjoncte. *Black-out* soudain et les PJ se réveillent dans la maison comme si le Pharaon noir venait juste de les enfermer. Tout est reparti à zéro, comme s'il y avait eu un *reboot* de l'unité centrale ! Toutefois, les PJ ont toujours les clefs manquantes qu'ils avaient déjà récupérées et si un portail a déjà été ouvert, il le reste.

Louise, fillette

NC 0

FOR -3	**DEX** +2	**CON** -1
INT -1	**PER**+1	**CHA** +1
DEF 12	**PV** 2	**Init.** 15

La peluche de Louise

Cette histoire, les PJ peuvent l'apprendre de la bouche de Louise ou de James Paterson. Vous pouvez aisément leur mettre la puce à l'oreille grâce au chat tacheté qui les suit dans tout le labyrinthe, en effet la fillette l'appelle toujours



« le petit chat du labyrinthe ». Elle lui parle et lui demande où est la sortie. Le chat fait mine de ne pas comprendre.

Si les PJ l'interrogent sur sa relation avec l'animal, elle leur explique ce qui suit (laissez les joueurs interroger la fillette entre chaque point ou déroulez s'ils sont plus passifs):

- C'est un chat qui ressemblait beaucoup à celui-ci qui lui a permis de gagner sa peluche à la fête foraine.
- C'est grâce à lui qu'elle a trouvé la sortie du labyrinthe des singes plus vite que tous les autres enfants (un labyrinthe de fête foraine avec pleins de singes dessinés).
- C'est là que la dame en robe noire lui a donné sa récompense : la peluche du petit singe.

La dame en noir ?

- Une femme très douce mais dont le visage était caché dans l'ombre.
- Elle avait un truc fantastique: une longue queue noire qui sortait de dessous sa robe! Son papa lui a expliqué que c'était une fausse queue pour faire peur aux enfants, mais elle ne l'a pas cru. Comment sa queue aurait-elle bougé ?

James Paterson peut confirmer l'histoire de Louise

D'ailleurs il s'en veut de ne pas avoir jeté cette maudite peluche, car c'est à partir de ce moment que la petite a commencé à faire des rêves bizarres. Mais sa fille y tenait tellement...

Clef du singe sans main

La clef dans la peluche de Louise est la clef originelle, cachée là par la dame aux chats de la fête foraine (Bast elle-même bien entendu !). L'histoire de Louise peut donner aux PJ l'idée de chercher la clef dans la peluche, mais il est aussi possible de la trouver en manipulant le petit singe.

Si les PJ n'y pensent pas, arrangez-vous pour que Louise laisse tomber sa peluche au sol (par exemple lors d'une attaque ou d'un autre événement). Elle est inconsolable, il faut lui rapporter. Si des PJ sans cœur ne font pas l'effort de lui rapporter, c'est finalement le chat qui s'en chargera. Un indice de plus sur l'importance de cette peluche pour le serviteur de Bast...

Lorsqu'un personnage saisit la peluche de Louise, demandez-lui de faire **un test de PER ou d'INT au choix de difficulté 15**. Toutefois, comme il s'agit d'un indice important, ce test ne sert pas à savoir, si le PJ va l'obtenir, mais le temps qu'il mettra à comprendre. En cas d'échec, servez-vous de la marge d'échec pour déterminer au bout de combien de jours le personnage réalise soudain que quelque chose cloche et qu'il a loupé un indice : 1 jour par point d'échec (par exemple sur un résultat de 10, il faut 5 jours pour trouver l'indice).

Une fois le test d'INT réussi, le PJ remarque immédiatement que la peluche est trop lourde pour sa petite taille. Si c'est le test de PER qui est réussi, il remarque un objet dur dans le corps du singe.

Les doubles

Cette prison entre les dimensions constitue l'intersection entre différents plans d'existence et plusieurs lignes temporelles. Les PJ peuvent y exister simultanément sous plusieurs versions d'eux-mêmes. Ou plutôt, la version d'eux-mêmes qui est enfermée n'est pas définie.

Rencontrer son propre double est une expérience traumatisante et les personnages doivent faire un **test de choc difficulté 10** la première fois que cela leur arrive ou perdre 1 PC. Si les PJ tuent leur propre double, ils doivent faire un nouveau **test de choc difficulté 10**. Les cadavres des doubles disparaissent 1d6 heures après leur mort, aucun ne porte d'objet d'importance sur lui (indice ou clef manquante).

Les PJ peuvent rencontrer plusieurs versions de leurs doubles.

Les vaincus



Cette version d'eux-mêmes a succombé à l'emprise du labyrinthe. Leur peau et leurs yeux sont d'un noir d'encre. Ils errent séparément ou en petits groupes à la recherche de nourriture ou de victimes. Lancez 1d6 : 1-2 : un seul double ; 3-4 : deux doubles ; 5 : trois doubles ; 6 : quatre doubles.

Demandez à la sentinelle des PJ de faire **un test de PER difficulté 10** (modifié par le rythme de progression).

- Réussite : les PJ surprennent les doubles alors qu'ils mangent quelque chose (un cadavre ?) ou sont occupés à détruire un meuble.
- Échec : les doubles surprennent les PJ alors qu'ils sont occupés à autre chose (éventuel-

lement lors d'une période de repos en dehors de l'abri de la maison).

Les doubles ont exactement le même profil que les personnages d'origine, mais avec un malus de -2 à toutes leurs actions. Ils n'ont pas les « bonus du mal noir ». De plus, lancez deux fois 1d6 pour déterminer leur armement et leur état de santé :

d6	Arme	Vitalité (% des PV normaux)
1	Mains nues (1d4)	30%
2	Couteau (d4)	40%
3	Batte de base-ball (d6)	50%
4	Barre de fer (d6)	60%
5	Marteau (1d6)	70%
6	Hachette (1d6)	80%

S'ils ne sont pas attaqués, les doubles font preuve d'un instant de stupeur avant de passer à l'attaque avec rage. Une issue pacifique est très difficile à obtenir, mais un PJ peut tenter de raisonner un double tant qu'il ne lui a pas infligé de DM (même si le double continue à attaquer de son côté).

Il faut réussir **un test de CHA difficulté 15** pour faire hésiter le double pendant un tour (il cesse d'attaquer lors de ce tour). Si un second test est réussi au tour suivant (même difficulté), le double cesse définitivement le combat, mais il le reprend en cas d'échec du test.

Au troisième tour, si le test est un échec, le double prend la fuite après une dernière hésitation. S'il est réussi, le double se libère de l'emprise du labyrinthe : ses yeux retrouvent leur teinte normale, il s'effondre en pleurs et se retrouve en état de choc pendant 1d6 tours. Ensuite il se comporte normalement. À la suite de ce succès, le PJ récupère 1 PC. Rendez-vous au paragraphe suivant, « Copies conformes », pour jouer ce nouveau personnage.

Les copies conformes

Les PJ rencontrent des copies conformes d'eux-mêmes. Nous vous proposons deux façons de jouer la rencontre. Soit les PJ sont en forme et tombent sur une version d'eux-mêmes en grande difficulté, perdue et sans ressource. Les PJ accepteront-ils de les aider et de partager leurs ressources avec leurs doubles (nourritures et armes) ? À l'inverse, les PJ sont en grande difficulté (par exemple lors d'un combat qui tourne mal) lorsque leurs doubles surgissent pour leur prêter main forte. Vous pouvez évidemment cumuler les deux approches. D'abord les personnages aident leurs doubles et ceux-ci leurs rendent la pareille une autre fois.

Si les PJ discutent avec leurs doubles, ils peuvent comparer leurs expériences. Leurs histoires sont très similaires, mais toujours légèrement différentes. Selon votre style de jeu vous pouvez rester très subtile ou au contraire vous amuser à surprendre vos joueurs avec quelque chose de beaucoup plus improbable – peut-être que dans leur propre monde l'Allemagne a-t-elle gagné la Première Guerre mondiale ?

Après leur rencontre, il ne serait pas illogique que les PJ et leurs doubles décident de rester ensemble puisque l'union fait la force. Toutefois, les PJ et leurs doubles ne vivent pas dans la même dimension, et dès qu'ils entrent dans la Villa Paterson, les doubles disparaissent (chaque groupe dispose de sa propre version de la vraie maison). Ressortir de la villa ne change rien, ils ont basculé ailleurs.

Bouée de secours : si vos joueurs sont vraiment perdus, que leurs personnages tournent en rond dans le labyrinthe, rongés par la corruption, sans comprendre comment en sortir, leurs doubles peuvent servir de jokers. Les PJ pourraient rencontrer une version d'eux-mêmes qui a compris et déjà réussi à ouvrir une porte...

Les vendus

Ces versions des PJ ont répondus positivement à la proposition du Pharaon noir. Ils ont cédé à ses arguments et se sont présentés à Morrow. Ils ne devraient donc pas être là puisque la maison ne s'est pas repliée sur eux. De fait, ils ne sont pas prisonniers mais sont venus de leur plein gré depuis le futur pour dire leur vérité aux personnages et tenter de les rallier au Pharaon noir. Lorsque les PJ comprennent que ces versions d'eux-mêmes ont vendu leurs âmes à Nyarlathotep, ils doivent faire un **test de choc difficulté 10** ou perdre 1 PC.

Les vendus insistent pour que les personnages cessent d'essayer de sortir du labyrinthe et leur proposent en échange de nouveau les pilules de Nyarlathotep en tentant de leur vendre le

paradis des jardins sacrés de la cité de Nyarlapolis.

Ils leurs posent un ultimatum de quelques heures avant de les retrouver ou d'assiéger la maison (oui, ils peuvent entrer !). Les convaincre de leur laisser leur libre arbitre est une tâche ardue (réussir au moins un **test de CHA (persuasion) difficulté 25**) et, en cas d'échec tout cela risque bien de dégénérer.

Néanmoins, il en est un parmi eux qui est un traître à la cause du Pharaon (et donc un allié des PJ qui tente de les mettre en garde)... quitte à trahir les autres vendus. Par exemple en leur faisant passer un petit message discrètement s'il en a l'occasion (« Ne cédez pas ou vous le regretterez à jamais »). Celui-ci n'hésitera pas à se sacrifier pour défendre les personnages en cas de combat.

C'est à vous, MJ, de déterminer le PJ qui jouera ce rôle. Vous pouvez choisir celui qui s'est montré le plus combatif envers la proposition de Nyarlathotep lors de la scène d'ouverture, mais il peut aussi être très amusant d'en prendre le contre-pied. Il est possible que celui qui convient pour ce rôle particulier soit évident. Dans tous les cas, prenez aussi conscience que si la rencontre tourne au pugilat, c'est un atout indéniable pour les PJ d'avoir dans leur propre camp un combattant de plus plutôt que l'intellectuel du groupe !

Les vendus ont les mêmes caractéristiques que les PJ, ils sont en forme et bien armés. C'est pourquoi le combat qui risque de suivre est particulièrement difficile et demandera l'aide du traître. Les personnages disposent d'un seul avantage: leurs adversaires ne peuvent pas dépenser de points de choc pour avoir un coup de pouce du destin et Nellie n'est pas avec eux pour les aider. Les vendus fuient si au moins la moitié d'entre eux est mis au tapis. Ils ne reviendront plus.



Les serviteurs de Nyarlathotep

Templier de Nyarlathotep

Un templier est un homme à la peau noire, doté d'une tête d'animal (crocodile, chacal, etc.). Il est grand et athlétique, vêtu d'un simple pagne et porte une épée antique. Il est intelligent, comprend toutes les langues mais ne parle pas.

NC 3

FOR +5	**DEX** +1	**CON** +5
INT +0	**PER**+0	**CHA** +1
DEF 12	**PV** 30	**Init.** 12
Épée courte +7	**DM** 1d6+5	
Morsure +7	**DM** 1d4+1	

***Apparence terrifiante*:** la première rencontre avec un templier est traumatisante, un test de choc difficulté 10 réussi est nécessaire sous peine de perdre 1 PC.

Odeur de mort : le templier dégage une terrible odeur de mort dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Chaque personnage présent dans cette zone doit réussir un test de CON difficulté 15 au début de son tour où utiliser un d12 pour ses actions au lieu du d20.

Immortel: dans le labyrinthe, le templier est immortel. Lorsqu'il est vaincu, son corps disparaît, ne laissant qu'une tache noire au sol qui se dissipe elle aussi. Il réapparaît au bout d'une période.

Plus d'informations dans le livret 2 de la boîte d'initiation *Chroniques Oubliées Cthulhu, Initiation au jeu d'aventures.*

Serviteurs de Nyarlathotep

Un serviteur est reconnaissable à sa peau d'un noir d'encre. Les serviteurs se déplacent en groupe de 1d6 membres et attaquent tous les humains qu'ils rencontrent. Leur profil technique est identique à celui de leur vivant, mais ils se battent à mains nues. La majorité des serviteurs sont des humains ordinaires dont les vêtements déchirés indiquent leur appartenance aux années 1920, mais vous pouvez mettre en scène des individus de différentes époques passées, Moyen Âge et, en particulier, Égypte antique, ou encore des versions de profils plus puissants.

Vous pouvez lancer un d6 pour déterminer leur apparence :

- 1-4 - Des gens inconnus (profil du serviteur générique);
- 5 - La famille Paterson (profil du serviteur générique);
- 6 - Nellie en noir.

Serviteur de Nyarlathotep générique

NC 1/2

FOR +1	**DEX** +1	**CON** +1
INT -2	**PER**+0	**CHA** -3
DEF 12	**PV** 8	**Init.** 12
Morsure ou griffes +3		**DM** 1d4+1



Aide de jeu

Vous pouvez donner l'aide de jeu F à vos joueurs. Elle correspond à la feuille de papier écrite par Nellie en noir.

Nellie en noir

Cette version de Nellie a succombé au mal noir. Juste avant elle a pris le temps d'écrire ses dernières pensées sur une feuille de papier qu'elle serre à présent dans son poing gauche. À sa mort, elle libère la boule de papier qui roule au sol. Son testament donne des indications précieuses bien que confuses sur la méthode pour trouver les portes.

Il s'agit d'un **indice important**.



La feuille est recouverte d'une écriture serrée et hachée, parfois tremblante. Des auréoles délavées d'encre noire ont tâché le papier par endroit. [Note pour le MJ : il s'agit des larmes de Nellie en noir].

« Je perds la raison, le mal noir me consume. Alors je vous laisse ces derniers mots, mon dernier témoignage. Qui le trouvera ? Une autre moi-même ? D'autres victimes du Pharaon noir ? Pourquoi ? Quand ? Ici, les lois du temps et de la géométrie sont bafouées. Je peux être morte et je peux être vivante. Le temps est mon ennemi, mais la géométrie est la clef. J'ai cette conviction que le chemin est aussi important que la destination. Trouver le bon quai pour prendre le bon train. Cela fait sens, chaque droite mène de la maison jusqu'à une porte. Mais je ne suis pas assez précise. Il doit y avoir une logique qui m'échappe. J'ai trouvé le chemin par hasard, une seule fois. Après, je me suis perdue. Les ténèbres. Alors j'ai fait cette abomination. Je l'ai tuée. Louise. Que Dieu me pardonne ! »

Nellie en noir

NC 2

FOR +1	**DEX** +2	**CON** +1
INT -2	**PER**+2	**CHA** -2
DEF 14	**PV** 20	**Init.** 15

Couteau +4 **DM** 1d4+1

Morsure +4 **DM** 1d3+1

Cette Nellie est irrécupérable, elle a étranglé de ses propres mains une version de Louise lors d'une crise de mal noir, son seul but est maintenant de mourir des mains des PJ (ou de n'importe qui). Capturée, elle tentera de se suicider.

L'affaire Amityville

Ronald Joseph DeFeo Jr. est né le 26 septembre 1951. Dans la nuit du 13 novembre 1974, à 3 h 15, il assassine son père, Ronald DeFeo Sr. (43 ans), sa mère, Louise DeFeo (42 ans), et ses quatre frères et sœurs : Dawn (18 ans), Allison (13 ans), Mark (12 ans) et John Mathew (9 ans). Il aurait utilisé une carabine Marlin Model 336 de calibre .35 Remington (fusil de chasse, d10, chargeur tubulaire de cinq cartouches). Surnommée « la maison du diable », la maison où Joseph DeFeo commet ces meurtres sera construite à l'emplacement de la Villa Paterson après sa destruction.

Ronald a affirmé avoir été manipulé par une entité qu'il appela « le diable ». L'hypothèse de la folie plaidée par la défense n'a pas été retenue et il a été condamné à la perpétuité.

Il fut détenu dans la prison de Green Haven à Beekman jusqu'à sa mort, le 12 mars 2021. Vous devez savoir que l'écriture de cette campagne était déjà terminée et qu'elle était alors en phase de relecture, lorsque ce décès est survenu. Ce n'est que plus tard que nous devions nous apercevoir que ce décès avait eu lieu jour pour jour 100 ans après l'entrée des PJ dans la Villa Paterson... Coïncidence fortuite ou complot planétaire ?

Nous avons hésité à mettre en scène le célèbre assassin d'Amityville dans cette aventure, mais il nous a paru délicat d'utiliser ce personnage de son vivant, avant d'apprendre sa mort une fois l'écriture terminée. Nous laissons à votre jugement et à votre sensibilité personnelle le choix de le faire intervenir ou non dans la maison repliée, pourchassant sa propre famille corrompue par le Pharaon noir.

Les clés de la réussite

Pour atteindre Yog-Sothoth (ou Umr At-Tawil) et sortir du labyrinthe, il faut ouvrir cinq portes situées dans des temples du Pharaon noir en utilisant les clefs à tête de singe. Chaque porte et chaque clef est liée à un sens.

Les clefs

Les clefs sont à l'origine dans les lieux suivants :

- singe aveugle : un PJ trouve cette clef dans sa boîte aux lettres au début de l'aventure 1 ;
- singe sourd : dans le tiroir du meuble dans le hall d'entrée (repère 1) ;
- singe muet (goût) : dans le jeu de l'oie de Nellie, chambre de Louise (repère 7) ;
- singe sans odorat : James Paterson porte la quatrième clef sur lui (voir p. 26).
- singe sans mains (toucher) : dans la peluche de singe de Louise (voir p. 28).

Il est très probable que les PJ aient déjà certaines clefs avec eux. Les deux dernières sont en possession de PNJ enfermés dans le labyrinthe avec les personnages.

Le point de départ

Pour trouver chaque temple, il faut suivre un cheminement unique. Pour cela, il faut commencer par trouver le point de départ. La maison est un peu comme une gare, il est nécessaire de trouver le bon quai pour partir dans la bonne direction. Et comme souvent dans cette campagne, la solution est liée aux cinq sens.

La pièce de départ doit symboliquement correspondre au sens lié au portail recherché :

- **ouïe :** le salon et son armonica de verre ;
- **odorat :** le fumoir et son odeur de tabac ;
- **vue :** la bibliothèque parce qu'on y lit ;
- **toucher :** la chambre parentale. Pas besoin de vous faire un dessin ;
- **goût :** la cuisine (ou à la limite le salon), parce qu'on y mange.

Les PJ doivent entrer dans le labyrinthe en quittant la pièce par une porte qui donne sur le labyrinthe, c'est-à-dire une ancienne fenêtre de la maison.

Blocage

Et si les PJ sont vraiment bloqués ? Laissez-les tout de même se creuser la tête. Ensuite, Nellie peut essayer de reproduire ce qu'elle a fait lorsqu'elle est tombée un peu par hasard sur la porte du son. Elle tâtonne sans succès en essayant de se fier à son ouïe, mais cela devrait suffire à mettre les PJ sur la voie.

Indices sur le point de départ : après plusieurs jours dans le labyrinthe, le PJ avec la plus haute valeur d'INT peut commencer à remarquer que certaines pièces apparaissent plus fréquemment que d'autres. Si le personnage prend note de la fréquence d'apparition de chaque pièce ou s'il réussit un **test d'INT difficulté 15**, il peut dresser la liste des cinq pièces concernées (salon, fumoir, bibliothèque, chambre parentale, cuisine). En cas d'échec, il peut recommencer le test 1d4 jours plus tard.

Un indice similaire et complémentaire peut être découvert par un interrogatoire serré de Nellie. Elle a des difficultés à s'en souvenir, mais les bonnes questions (ou **un test de CHA difficulté 15**) peuvent l'amener à se rappeler qu'elle était partie du salon lorsqu'elle a trouvé la porte qui pulsait de vagues sonores.

Le cheminement

Dans le labyrinthe, il faut se diriger en privilégiant le sens qui correspond à la porte recherchée. Pour cela, les personnages doivent trouver une méthode.

Voici cinq propositions, mais vous êtes libres d'en accorder d'autres aux joueurs s'ils trouvent des alternatives crédibles et originales. N'acceptez pas les solutions trop simples.

- **Ouïe.** Faire du bruit (claquer des mains, pousser un cri) et suivre la direction de l'écho qu'il produit.
- **Odeur.** Fumer un cigare et suivre à l'odeur la direction dans laquelle la fumée s'éloigne (un léger courant d'air porte l'odeur).
- **Vue.** Utiliser une ampoule récupérée dans la maison et suivre la direction où sa luminosité augmente légèrement.
- **Toucher.** La poignée de chaque porte qui va dans la bonne direction est un peu plus chaude que les autres : une sorte de jeu du chaud-froid !
- **Goût.** La clef du goût est aussi la clef du singe muet. Les PJ ne doivent pas prononcer le moindre mot alors qu'ils se déplacent. Peu importe la direction choisie, ils arriveront à bon port.

Une fois que les personnages ont le bon point de départ et la bonne méthode, jouez une séance d'exploration standard (répartition des rôles, rythme de progression, rencontre, etc.), mais pour cette fois, le guide devra remplacer le test d'orientation final par **deux tests de PER difficulté 20**, modifié par la vitesse de progression.

- *S'il rate les deux tests*, l'exploration est un échec, les PJ ne trouvent pas le temple et finissent par revenir à la maison après le nombre de périodes correspondant à leur rythme de progression.
- *S'il réussit un seul test*, les PJ se perdent pour une période à la fin de laquelle il faut refaire deux tests.
- *S'il réussit les deux tests*, les PJ sont sur la bonne voie, mais avant d'arriver au temple qui contient la porte recherchée, ils doivent surmonter un obstacle.

Obstacles

Le labyrinthe tente à sa façon d'empêcher les PJ de s'échapper, et pour chaque sens il place sur leur route un obstacle destiné à les désorienter et à les ramener à la Villa. Lorsque l'obstacle survient, la méthode que les PJ utilisent habituellement pour s'orienter cesse de fonctionner. À ce moment, seules les décisions des joueurs sont à même de leur permettre de poursuivre leur cheminement dans la bonne direction.

Dans le cas où ces décisions ne sont pas les bonnes, l'épreuve est un échec et les PJ reviennent inexorablement à la Villa au centre du labyrinthe après une période supplémentaire d'errance. Tout le cheminement est à recommencer et les personnages devront à nouveau affronter le même obstacle... jusqu'à ce qu'ils réussissent à le franchir.

Vue

Vous arrivez dans une pièce similaire en tous points au grand salon, à une exception près : il manque la porte qui mène au hall d'entrée. À la place de celle-ci, un simple mur et à la place de chaque fenêtre, une porte, comme toujours en ces lieux hors du réel. Vous hésitez sur la direction à prendre. Ici aucune issue ne semble mieux convenir qu'une autre, comme si le labyrinthe refusait de vous laisser vous échapper.

La porte manquante est masquée par une illusion. La palpation révèle une forme rectangulaire, mais aucun moyen de l'ouvrir. Il faut regarder le mur à travers son reflet dans un miroir pour l'apercevoir et observer alors une tache noire en forme de trou de serrure. Poser la clef dessus révèle la porte et l'ouvre.

Odorat

Vous entrez dans une version familière du fumoir, sa seule particularité étant une odeur de tabac beaucoup plus prononcée qu'à l'ordinaire.

Les PJ doivent immédiatement cesser de respirer lorsqu'ils entrent dans la pièce, sinon quoi qu'ils fassent ensuite, leur vision commence à se troubler et ils sombrent dans l'inconscience. Ils se réveillent alors dans le fumoir de la Villa Paterson au centre du labyrinthe. Retour à la case départ.

Si seulement une partie des PJ a retenu sa respiration, ceux qui l'ont fait voient leurs camarades s'écrouler, devenir immatériels et disparaître devant leurs yeux sans pouvoir rien y faire.

Finalement, pour réussir l'épreuve, il faut sortir par la porte censée mener vers le hall d'entrée. Et ceci même si c'est celle par laquelle ils sont arrivés, le labyrinthe ayant sa propre logique.

Ouïe

Vous entendez un bruit sourd qui vient de derrière cette porte, une sorte de tambour au rythme irrégulier.

Lorsque les PJ ouvrent la porte, lisez la suite.

La porte donne sur une version du salon. Le son est ici plus puissant, pourtant vous n'apercevez aucun instrument de musique. C'est comme si l'infâme sarabande venait de nulle part, ou plutôt c'est comme si les murs eux-mêmes vibraient comme la toile d'un tambour géant. Ce son lancinant possède une texture et une rythmique étrange qui porte sur les nerfs.

Pour sortir, il faut ouvrir les portes une à une, mais pendant ce temps, le rythme pervers des tambours d'Azathoth commence son œuvre corruptrice. Tenez un décompte précis du temps passé dans la pièce.

Toutes les portes sont fermées à clef : en comptant les fenêtres remplacées par des portes, il y a quatre portes en plus de celle par laquelle les PJ sont entrés. Crocheter une serrure demande un **test de DEX difficulté 20**, la défoncer un **test de FOR** de même difficulté (mais 15 seulement s'ils s'y mettent à deux). En cas de réussite, il faut un tour, en cas d'échec la même manœuvre aboutit en **1d4+2 tours**. Derrière la porte, les personnages trouvent un mur de briques noires, très solide (considérez-le comme incassable).

Il en va de même pour les trois premières portes, la quatrième et dernière porte que les PJ parviennent à ouvrir est celle qui leur permet enfin de s'échapper et de continuer leur quête. Toutefois, dès qu'elle est ouverte, la porte par laquelle ils sont entrés dans le salon se referme violemment et se verrouille (elle donne désormais sur un autre mur de briques noires). Si les PJ n'étaient pas tous dans le salon à ce moment-là, ils sont désormais séparés. Ceux à l'extérieur de la pièce ne peuvent que revenir au centre du labyrinthe.

Au bout de deux tours dans la pièce, tous les PJ présents doivent réussir un **test de choc** difficulté [10 + 2 x le stade de corruption du PJ]. Par exemple, un PJ au stade 3 doit faire un test de difficulté 16. Chaque PJ doit faire un nouveau test à chaque tour suivant. Après un premier échec, le PJ passe au rang 1, puis à chaque nouvel échec au rang suivant...

- **Rang 1 :** le PJ se sent irritable et a tendance à taper du pied en rythme, mais il se contrôle.
- **Rang 2 :** le PJ hurle et se secoue en rythme sans rien pouvoir faire d'autre pendant 1 tour, puis il reprend une activité normale.
- **Rang 3 :** le PJ hurle et se secoue en rythme sans rien pouvoir faire d'autre, il marmonne en boucle « Azathoth, Azathoth » en se trémoussant de façon grotesque. Ceci jusqu'à ce que quelqu'un l'oblige à sortir de la pièce au prix d'un **test de FOR** dont la difficulté est égale à la valeur de FOR du « danseur ».
- **Rang 4 :** idem, de plus le PJ est en harmonie avec Azathoth, il a des visions d'un œil géant qui pulse au-delà des frontières de l'univers.

Il devient violent si on tente de le faire sortir de la pièce. Il attaque avec toute arme à sa portée et ne fait pas de quartier !

Un PJ au rang 4 ne peut être sorti de la pièce que si on l'assomme en le réduisant à 0 PV (des dommages non létaux sont bien entendu préférables). Sinon, il reste là à danser pendant des heures jusqu'à épuisement total, à la suite de quoi il s'endort pour se réveiller dans le salon de la villa originelle au centre du labyrinthe avec l'équivalent d'une *blessure grave* (due à l'épuisement) et 1 point de choc en moins.

Toucher

Vous entrez dans la chambre parentale, il fait ici une chaleur torride. Dans la cheminée, un feu puissant crépite si fort qu'il envoie des flammèches plusieurs mètres à la ronde. Les fauteuils et la petite table à proximité commencent à prendre feu. Que faites-vous ?

Les PJ arrivent par l'une des deux portes qui remplacent les fenêtres. Il est illusoire d'éteindre le feu, puisque celui-ci est une illusion. Mais une illusion brûlante qui se répand rapidement dans toute la pièce. Décrivez le mobilier qui prend feu, les flammes qui lèchent les murs. À chaque tour passé dans la pièce, un PJ subit 1d4 DM de chaleur.

Si les personnages tentent de sortir par une autre porte que celle qui mène au hall d'entrée (laquelle représente le temple à atteindre), ils se perdent une fois de plus dans le labyrinthe. Retour à la Villa après une période d'errance inutile.

Si les PJ n'entrent pas dans la pièce et attendent, le feu s'éteint de lui-même après quelques minutes, laissant la pièce indemne. Comme si les flammes n'avaient jamais existé. Toutefois, au moment où le feu s'est éteint, le passage vers le temple s'est refermé. Dans ce cas, quelle que soit la sortie utilisée, les PJ retournent à la Villa après une période d'errance inutile.

Pour progresser vers le temple, les PJ doivent ouvrir la porte du hall d'entrée pendant que la pièce est en feu. Lorsqu'un PJ saisit la poignée de la porte, elle est brûlante. Lisez ceci :

Lorsque tu saisis la poignée, tout ton corps s'embrase. Tu te transformes en torche vivante. La douleur est terrible, tu es en train de brûler vif. Tu sens que la poignée tourne, mais elle le fait au ralenti comme pour mieux te laisser le temps d'être carbonisé. Que fais-tu.

Le PJ subit 1d6 DM.

- S'il lâche la poignée, il a perdu un tour pour rien.
- S'il insiste, il doit faire un **test de CON difficulté 10** ou perdre conscience pour le reste de la scène (et il lâche la poignée).

Notez qu'un PJ inconscient ne subit plus aucun DM du feu illusoire. Si un PJ a pris conscience que le feu est sans doute une illusion et qu'il tente de s'en persuader, il peut faire des **tests d'INT** au lieu des tests de CON pour ne pas perdre conscience.

Le personnage doit réussir à tourner la poignée pendant trois tours pour ouvrir la porte. Dès que la porte est ouverte, les flammes disparaissent instantanément, comme si elles n'avaient existé que dans l'esprit des PJ. Un personnage inconscient revient à lui. Les DM subis sont par contre bien réels.

Goût

Vous entrez dans la cuisine par une porte qui correspond normalement à une fenêtre. Tout est calme et similaire à la pièce d'origine, à une exception notable : il manque la porte qui mène normalement au hall d'entrée.

Si les PJ examinent la pièce plus en détail, ils remarquent l'élément suivant :

Sur la chaise qu'occupait l'Homme en noir, vous apercevez la petite boîte en métal argenté qui contient les comprimés.

Si les PJ ouvrent la boîte, ils constatent qu'elle contient autant de comprimés qu'il y a de personnages. Contrairement aux cachets véritables qui sont blancs, ceux-ci sont tous de couleurs différentes : rouge, bleu, vert, jaune, etc. Aucun

Récompenses

Lorsqu'un joueur trouve une idée qui fait avancer le groupe vers la solution (par exemple trouver la logique derrière les pièces de départ ou le cheminement), n'hésitez pas à récompenser le PJ par la récupération de **1 point de choc et 1d4 points de corruption**. Réussir à comprendre son environnement est positif pour la santé mentale.

De l'œuf ou de la poule ?

Les PJ ont besoin de cinq clefs pour sortir du labyrinthe et pour déverrouiller l'autel du sanctuaire intérieur des pyramides dans l'aventure suivante. Cinq clefs qui ont été fabriquées d'après les rêves de Louise. Cela peut susciter de la perplexité chez vos joueurs. En effet, si les clefs ne doivent leur existence qu'aux rêves d'une petite fille et qu'elle-même ne doit ses rêves qu'à la rencontre des PJ dans son enfance, alors… qui de l'œuf ou de la poule ? Impossible de le dire. Mais peut-être que la dame de la fête foraine qui a offert la première peluche de singe à Louise détient la réponse. Vous savez, la dame aux chats…

des comprimés n'est toxique. Cette épreuve est juste un moment de tension, n'importe quel comprimé faisant l'affaire. Il se dissout dans la bouche en répandant un goût absolument indéfinissable, ni bon ni mauvais, que les PJ n'ont jamais rencontré avant et qu'ils ne croiseront plus jamais.

Celui qui a absorbé le comprimé voit une porte de la même couleur que le cachet apparaître sur le mur. Il peut l'ouvrir et la franchir, mais lui seul la voit. Pour les autres PJ, la porte n'existe pas et ils ont l'impression qu'il passe à travers le mur. Chacun doit avaler son propre comprimé pour faire apparaître une porte et la franchir. Toutes les portes mènent au même endroit.

Les temples

Chacune des cinq portes est située dans une version particulière du hall d'entrée, transformée en temple de Nyarlathotep et gardée par un templier. La tête animale du templier n'est pas liée à un sens, choisissez ou tirez au hasard parmi chacal, crocodile, aigle, taureau et lion.

Déterminez aussi au hasard l'issue par laquelle les PJ arrivent. Lancez 1d12, puis enchaînez sur la description.

- 1 - Fumoir (2)
- 2 - Cuisine (3)
- 3 - Grand salon (5)
- 4 - Chambre de Louise (7)
- 5 - Chambre de James (8)
- 6 - Chambre de Cécilia (9)
- 7 - Chambre parentale (10)
- 8 - Chambre des domestiques (11)
- 9 - Chambre d'ami (12)
- 10 - Chambre de Nellie (13)
- 11 - Salle d'eau (14)
- 12 - Toilettes (15)

Toutes les issues de la pièce sont grandes ouvertes, elles n'ont pas de porte. Contrairement au reste du labyrinthe, les deux fenêtres de l'étage ne sont pas remplacées par des portes, mais par deux alcôves occupées par la statue d'un pharaon noir qui veille sur la grande porte mystique située en dessous. L'escalier et la mezzanine ne comportent pas de rambarde. En cas de combat, un faux pas peut facilement mener à la chute (sur un résultat de 1 à 5 au test d'attaque, il faut réussir un test de **DEX difficulté 15** ou chuter, ce qui inflige 1d6 DM).

Lorsque les PJ arrivent pour la première fois dans le temple de la porte, lisez ou paraphrasez ceci :

Bien que de nombreuses différences l'en distinguent, la pièce qui s'ouvre devant vous correspond au hall d'entrée de la maison. Ses murs sont constitués de blocs massifs de pierre noire, sculptés de symboles égyptiens inconnus. À l'étage, l'emplacement des deux fenêtres est occupé par des alcôves qui accueillent chacune l'effigie du Pharaon noir.

En dessous un homme à tête d'animal [remplacer par celui de votre choix], puissant, la peau d'un noir d'encre, habillé d'un pagne égyptien et armé d'une épée courbe, monte la garde devant une grande porte noire agrémentée de symboles égyptiens en feuilles d'or. La porte pulse comme un cœur. Boum-boum. Boum-boum.

Poursuivez la description de la porte selon le sens concerné.

- **Vue :** *à chaque battement, une onde de lumière d'une couleur différente illumine sa surface noire.*
- **Ouïe :** *à chaque battement, un son puissant jaillit de sa surface noire. Parfois aiguë, parfois incroyablement grave.*
- **Odorat :** *à chaque battement, une puissante odeur émane de sa surface noire. Douce ou piquante, une odeur de mort ou un parfum de vanille.*
- **Toucher :** *à chaque battement, une vague de froid glacial ou de chaleur meurtrière irradie de sa surface noire.*
- **Goût :** *à chaque battement un goût différent envahit votre bouche, sucré, acide, amer...*

Puis poursuivez :

Les pulsations inconcevables ricochent contre les murs et s'élèvent vers les cieux. C'est alors que vous comprenez que les parois du lieu se dressent à l'infini, tel le fond d'un puits vertigineux. Loin, très loin au-dessus du sol, un morceau de ciel étoilé se découpe dans un rectangle. Des étoiles si

Plus difficile ?

Si cela correspond à votre style de jeu ou si vous voulez rendre l'accès à la porte plus difficile, vous pouvez ajouter 2d4 serviteurs en renfort du templier. Ils surgissent par la porte de la cave pour lui prêter main forte dès que le combat commence. Dans ce cas, ajoutez aussi la capacité suivante au templier.

Chair à canon : une fois par tour, le templier peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un serviteur situé à moins de 3 mètres et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

nombreuses et si lumineuses que vous êtes saisi d'effroi devant les milliards de monde qu'elles représentent.

Le templier garde la porte et attaque tout intrus qui se présente devant lui. Si les PJ arrivent par une porte de l'étage, ils ont davantage de chance de le surprendre, car le plus souvent la créature ne regarde pas en l'air (+5 à un test de discrétion).

Le templier poursuit les profanateurs dans le labyrinthe (voir les règles de poursuite dans le livret 1). Il est donc possible de l'attirer à l'extérieur pendant que certains PJ font diversion. Mais pas s'il comprend que d'autres personnage se tiennent en embuscade et qu'il s'agit juste d'une diversion.

Ouvrir une porte

La porte n'a pas de serrure. Pour l'ouvrir, il suffit au PJ de tenir la clef en main et de poser l'autre main sur la porte (toucher la porte avec la clef marche aussi). Lisez ou paraphrasez ce texte :

Dès le contact, la puissance et la fréquence des pulsations augmentent frénétiquement jusqu'à devenir une onde unique, surpuissante, qui écrase tout sur son passage et réduit votre être à néant. L'onde devient votre corps et vous définit entièrement. À travers ce sens total, vous discernez une entité incompréhensible pour un humain ordinaire. Cette entité est la clef, cette entité est la porte. Une silhouette indéfinissable, recouverte d'un voile est juchée sur un piédestal de section vaguement pentagonale. Elle forme dans votre esprit des mots qui ne sont pas des mots, mais que vous percevez à travers ce nouveau sens.

« Je suis l'un des Anciens et je sers le Très Ancien. Tu as ouvert la première porte et ta requête a été entendue. Que celui qui sollicite une entrevue avec UMR AT-TAWIL vienne à LUI sans peur ou son âme sera dispersée à travers le temps. »*

Lorsque vos sens reviennent à la normale, la pièce a changé. Vous êtes de retour dans la Villa Paterson, dans le hall d'entrée face à la tapisserie du mur où la porte principale de la maison devrait se trouver. La clef que tu as utilisée s'est volatilisée.

* Remplacer « première » pas « deuxième », « troisième », etc. jusqu'à la dernière porte (la cinquième).

Tous les PJ présents dans le sanctuaire au moment où la clef est utilisée se retrouvent dans le hall d'entrée de la maison, au centre du labyrinthe. Ce temple a disparu et il n'est plus possible d'y accéder. Les autres PJ restent dans le labyrinthe et doivent revenir par leurs propres moyens. Les personnages viennent de réussir à faire sauter l'un des cinq verrous qui ferment le portail.

La cave

La porte du temple qui mène normalement à la cave conduit à l'antre de la folie. Si les PJ prennent le temps de l'explorer après s'être débarrassés du templier, mais avant d'utiliser la clef, lisez ou paraphrasez ce texte :

Au bout de quelques marches, vous accédez à une petite pièce obscure. Le sol craque sous vos pas et vous constatez avec dégoût qu'il est constitué de milliers d'ossements humains. Les murs de glaise noire ondulent comme s'ils étaient liquides. À la surface, des visages grimaçants de terreur apparaissent et disparaissent par intermittence. Comme si des noyés perdaient pied, un hurlement silencieux figé sur leurs lèvres noires. Parmi eux, vous reconnaissez les visages de ceux que vous avez croisé dans le labyrinthe, la famille Paterson, Nellie ou même vos propres visages.

Il n'y a rien à obtenir ici, si ce n'est un peu plus de terreur. Chaque PJ présent doit réussir **un test de choc de difficulté 10** ou perdre 1 PC.

La cinquième porte

Quand les PJ ouvrent la cinquième porte, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Lorsque vos sens reviennent à la normale, vous êtes une fois de plus de retour dans le hall d'entrée. Mais cette fois, face à toi, il y a la porte de la maison et dans la main tu tiens une nouvelle clef, plus lourde et plus grande. Une clef d'argent, de section pentagonale, gravée d'étranges signes anciens. Sa tête représente un chat.

Même si les PJ ne sont pas tous présents, dès que le porteur de clef l'introduit dans la serrure de la maison le labyrinthe se replie sur lui-même et disparaît.

Tu ouvres la porte. La porte qui conduit hors de la terre et du temps, vers cette extension en dehors de toutes les terres, de tous les univers et de toute matière.

Devant vous flotte une nébuleuse procession de silhouettes indistinctes et de scènes incompréhensibles, une succession d'images sans lien de toutes époques et de tous lieux, certaines remontant à un âge si ancien que l'homme n'était même pas encore concevable, sur une planète encore fumante où d'antiques citées abritaient des espèces oubliées.

Et puis tout à coup, le cortège d'impressions se stabilise. Il y a là cinq imposantes masses de pierres, des piliers de forme vaguement pentagonale gravés d'incompréhensibles motifs étrangers et disposés selon une géométrie contraire à la nôtre. Une forme recouverte d'un voile informe siège sur chaque pilier. Chacune d'elle murmure : « Voici le Guide. Voici UMR AT-TAWIL. »

Une silhouette se matérialise alors, une fois et demie plus grande qu'un homme, elle semble glisser sur la surface vaporeuse qui fait office de sol. Sa forme générale peut rappeler celle d'un humanoïde, mais vous comprenez que la chose n'arbore cette apparence que par convenance. Elle semble appartenir à un ordre d'entités dont la structure et les facultés ne relèvent pas des règles de la physique.

Un instant plus tard, la forme s'adresse à vous sans recourir au son ni au langage. Et le nom qu'elle prononce est redoutable et terrifiant : Yog-Sothoth est la clef, Yog-Sothoth est la porte.

Tous les PJ doivent réussir un **test de choc de difficulté 20** ou perdre 1 PC.

Simultanément, un flot d'expériences vous percute à la vitesse de la lumière. Futurs et passés alternatifs, entremêlés dans une explosion de possibilités qui saturent vos sens. Tout l'espace et tout le temps de vos existences sont condensés en un seul instant.

Scènes d'une planète gelée. Scènes de morts par millions sur une planète morte. Scènes où vous profitez d'une vie de débauche dans un paradis onirique. Scènes où vous périssez en combattant cinq prêtres. Mais aussi ***scène où vous utilisez la clef d'argent sur l'autel d'hématite pour détruire la pyramide et sauver l'humanité*.***

Vous êtes à cet instant toutes les versions de vous-mêmes dans le multivers. Des versions de vous à toutes les époques de l'histoire de la terre. Des versions de vous défiant toute intuition et toute vraisemblance. D'autres versions encore qui n'ont rien de commun avec la vie terrestre.

Trop de stimuli sensoriels, trop vite. Votre esprit n'a pas été conçu pour appréhender l'univers de cette façon, ni même pour le supporter. Votre cerveau se liquéfie, inéluctablement. Votre conscience s'efface, disloquée par une entité qui dépasse votre entendement. Votre dernière pensée se perd dans le néant. Hélas, c'est ici que votre aventure se termine...

* La phrase en gras est d'une importance capitale. À ce stade de l'aventure, sans doute vos PJ ont-ils compris à quoi sert la clef, mais si ce n'est pas le cas, assurez-vous que les PJ ne ratent pas ce dernier indice. Dans le pire des cas, les personnages peuvent se remémorer ce moment de transe sur un simple **test d'INT difficulté 10**.

Conclusion

Prenez un air contrit et faites mine de ranger vos affaires, comme si la partie était terminée et que les PJ avaient échoué... Un MJ doit savoir ménager ses effets! Le but est de montrer aux joueurs que la conscience des personnages devrait être éparpillée par une entité évoluant bien au-delà de la compréhension humaine. Et puis devant les regards éberlués de vos joueurs, faites comme si vous aviez oublié un détail important et reprenez finalement avec un petit sourire :

Alors que votre esprit part à la dérive, une présence s'impose à vous. Lointaine d'abord, puis plus insistante. Une présence féminine, douce comme un ronronnement, râpeuse comme une langue de chat. Des sensations simples, concrètes, familières qui vous ramènent à la réalité.

Dans les ténèbres, un point lumineux grossit. Bientôt, une porte verte se découpe devant vous, un chat noir franchit le rectangle de lumière. Que faites-vous ?

Laissez les joueurs réagir. Celui qui franchit la porte est sauvé, celui qui se retourne et regarde en arrière a la sensation de se perdre à nouveau dans un océan de possibilités. Il lui faut désormais réussir un **test de choc difficulté 10** pour franchir la porte. En cas d'échec, le PJ est perdu à jamais. Cette fois, c'est vraiment la fin...

Pour ceux qui ont franchi la porte reprenez:

Vous vous retrouvez dans le hall de la Villa Paterson, la grande clef pentagonale couverte de symboles et d'entrelacs occultes à la main. La porte est entrouverte, dehors il fait jour et un épais tapis de neige recouvre le sol. Devant l'entrée, le chat de la maison avance à pas prudent sur le manteau immaculé. Il miaule dans votre direction puis file dans le jardin. Vous peinez à réaliser que vous êtes libre. LIBRE !

La première chose que les PJ peuvent remarquer, c'est que Nellie n'est pas à leurs côtés.

Sur la table basse, ils trouvent deux lettres (voir ci-après), l'une de la main de Nellie Bly (elle est réapparue dans la maison quelques jours avant les PJ) et l'autre d'Albert Einstein. Elles ont été ouvertes.

Il est temps de poursuivre par l'aventure 4, mais auparavant les PJ passent au niveau 8 pour avoir réussi à sortir du labyrinthe et avoir rencontré l'entité Yog-Sothoth.

Le mot de Nellie

Une simple feuille de papier et quelques mots de la journaliste.

« Si vous êtes enfin sortis de cette terrible prison dans la maison, retrouvez-moi à l'Hôtel McAlpine de toute urgence. Nellie. »

La lettre d'Albert Einstein

La lettre est déjà ouverte (deux personnes l'ont déjà lue, Nellie Bly et Melkior Stemfield). Elle est écrite en allemand. Les PJ devront se débrouiller pour la traduire ou la faire traduire. Toutefois, même un PJ qui ne parle pas allemand peut facilement repérer la date et les coordonnées de latitude et de longitude. Réussir **un test d'INT (linguistique) difficulté 15** suffit pour confirmer qu'Einstein parle bien du résultat des équations.

«Les dernières équations que vous m'avez fait parvenir sont encore plus étonnantes que les précédentes. Dérangeantes, pourrais-je dire, même si je n'aurais jamais imaginé pouvoir un jour utiliser un tel qualificatif à propos des mathématiques.

Les perspectives ouvertes sont vertigineuses. Je ne suis pas certain de vouloir en savoir plus. Sans parfaitement encore conceptualiser ce que cela signifie, il semble que plusieurs plans de l'espace

et du temps coïncideront en une singularité le 27 janvier 1922 aux coordonnées géographiques suivantes 23°13'43''N 0°31'53''W. Un endroit inexploré et difficile d'accès en plein milieu du Sahara, Algérie française.

Quoi que cela signifie pour vous, prenez garde, vous jouez avec des forces qui dépassent la compréhension humaine. Pour être tout à fait honnête, pour la première fois de ma vie, je ne tiens pas à en savoir davantage.

Albert Einstein, le 18 septembre 1921.»

Si les PJ ont raté la mission auprès d'Einstein, la lettre n'est pas présente, mais à la place vous, MJ, vous serez assuré de l'avoir portée à la connaissance des PJ *via* un événement du labyrinthe.

La date indiquée sur la lettre peut perturber les personnages: ils auraient passé cinq mois dans le labyrinthe. La présence de la neige pourrait aussi les laisser perplexes. Mais, vous en saurez plus au sujet de la date dans la prochaine aventure.

Revenant

Si un PJ est mort dans le labyrinthe, il est de retour dans le monde réel avec les autres personnages. Toutefois, au moment de votre choix, faites-lui remarquer une contradiction entre ses souvenirs et ceux de ses camarades: dans sa version des faits, il n'est pas mort dans le labyrinthe. L'explication ? Le PJ original est bien mort dans le labyrinthe, l'individu qui est en compagnie des autres vient d'une autre trame temporelle. Lorsqu'il réalise cela, le PJ doit faire **un test de choc difficulté 15** ou perdre 1 PC et se retrouver en état de choc pendant quelques minutes.

Par la suite, il peut éventuellement remarquer beaucoup d'autres petits détails qui confirment qu'il ne vient pas tout à fait de la même dimension.



